Tot. 281

个性专栏：囧囧游神、玩运动、苍翼图书馆

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



攻略透解

死神 灵魂燃烧

勇者30 II

集结！星之卡比

狩猎日记

暖洋洋的猫猫村G

开学小测验！

主机随便挑！

X360 PS3 Wii

PSP NDS 3DS

详情请见“读编往来”栏目第112页

研究中心

女皇之门 螺旋混沌

特快专递

COD 黑暗行动

最新地图包

GAMESCOM 2011 GAMESCOM 2011 GAMESCOM 2011

— 焦点 —

GAMESCOM 2011

科隆游戏展

— 展会热点资讯聚焦 —

PSV规格详情公布

大量新作确定登陆PSV

PS3全球降价

新版PSP公布

前线狙击

死亡岛／战地3

上古卷轴V 天际

皇牌空战 突击地平线／圣骑战史

真·三国无双6 猛将传

特别企划

无印良品 漏网之娱

品尝游戏大餐外的甜点佳作

特稿

PSP Remaster的秘密

2011.9A 定价：RMB 12.00

ISSN 1008-0600

17>

9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 **科隆游戏展2011 新作速递**

游戏试玩 COD 黑暗行动 | 最新DLC地图火爆体验 | 水果忍者Kinect 欢乐试玩

新作影像集锦 COD 现代战争3 | 极度混乱 | 极品飞车 亡命天涯 | 狂暴 | 死亡岛

本期赠品

Gamehalo DVD+猫猫村精美贴纸

+坦克世界特权卡





HDMI 高清线

产品型号：BTP-5256T
适用平台：XBOX360/PS3/PC/DV
/DC/高清播放机



P3高清色差线

产品型号：BTP-5252
适用平台：PS3/PS2



Wii高清色差线

产品型号：BTP-6458
适用平台：Wii



USB高速数据线

产品型号：BTP-5312
适用平台：PSP/PS3/DV/DC
/智能手机/移动硬盘

北京敬瑞全游戏机商店 | 石家庄金龙游戏商行 | 乌鲁木齐海胜电器 | 邯郸先锋电玩 | 天津数码引擎 | 呼和浩特洋峰电子 | 哈尔滨天乐电子 | 长春金卡王电玩
沈阳小陆游戏机 | 上海桥数电玩配件直通车 | 无锡昌盛电玩 | 南京新世界电玩 | 徐州优美计算机科技 | 宁波海曙悦动计算机 | 台州伟霖数码 | 济南数码引擎电玩
郑州闯关族电玩 | 西安天龙电玩 | 成都正中信耗材 | 重庆动感电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 南昌火爆电玩 | 长沙恒源电玩 | 广州市创新软件联盟 | 深圳梦天堂 | 顺德漫游岛

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通·娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

游戏情报站 —— 3
焦点 —— 6
排行榜 —— 10
PS电玩大本营 —— 12
@游戏@生活 —— 13
前线狙击 —— 14
新作短波 —— 32
黄金眼 —— 34
特稿 —— 36

游戏情报站要闻

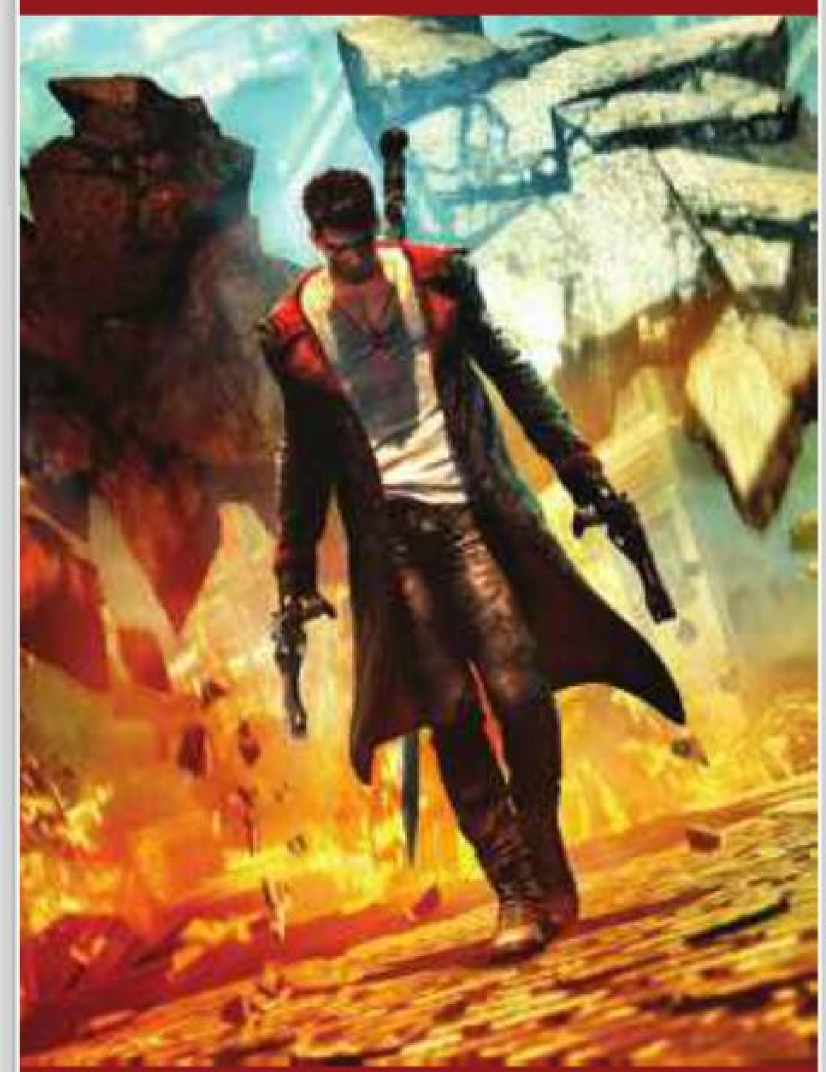
PSV 欧版 / 美版确认延期发售 3
任天堂打造“大型单人在线游戏”？ 4
投资者：任天堂应制作 iOS 版马里奥 4
PS3 独占巨作《Agent》浮出水面？ 5

前线狙击

战地 3 14
上古卷轴Ⅴ 天际 20
死亡岛 24
圣骑战史 26
皇牌空战 突击地平线 28
真・三国无双 6 猛将传 30

新闻资讯 NEWS & PREVIEW





总第281期

9A

COVER STAFF

封面用图：《鬼泣 DMC》
封面设计：一刀

©CAPCOM CO., LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

实用技术 GUIDE & FAQ











攻略透解 —— 38
特快专递 —— 72
研究中心 —— 74
3DS应援团 —— 76
游戏进行时 —— 78
软硬兼施SP —— 80

攻略透解

死神 灵魂燃烧 38
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 G 46
勇者 30 Ⅱ 56
集结！星之卡比 67

特快专递

COD 黑暗行动 最新地图包 72

研究中心

女皇之门 螺旋混沌 74

读编交流 EDITOR & READER





读编往来 —— 110
小编寄语 —— 114
天下聚会 —— 116
发售表 —— 118
游风艺苑 —— 120

游戏文化 GAME & CULTURE





囧囧游神 —— 89
苍翼图书馆 —— 90
玩运动 —— 91
特别企划 —— 92
多边共享 —— 97
自由谈 —— 100
指尖方圆 —— 104

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

超级口袋妖怪 乱战 34
极品飞车 亡命天涯 光盘
漫画英雄小队 极限挑战 光盘
小龙斯派罗 SKYLANDERS 光盘

NDS

集结！星之卡比 35 67
假面骑士 骑士世纪 78

PS3

COD 现代战争 3 光盘
Sine Mora 光盘
阿修罗之怒 光盘
超次元游戏 海王星 mk2 34
超越未来 修复时间之箭 32
大满贯网球 2 光盘
迪士尼宇宙 光盘
鬼泣 DMC 光盘
横冲直撞 旧金山 光盘
红色派系 末日审判 光盘
皇牌空战 突击地平线 28 光盘
极度混乱 光盘
极品飞车 亡命天涯 光盘
街头霸王对铁拳 光盘
狙击精英 V2 光盘
崛起 2 黑水 光盘
狂暴 光盘
链锯甜心 光盘
强袭装甲零号 光盘
山脊赛车 Unbounded 光盘
上古卷轴Ⅴ 天际 20
死神 灵魂燃烧 38
死亡岛 24 光盘
天旋地转 光盘
铁拳 混合版 光盘
未知海域 3 德雷克的诡计 光盘
小龙斯派罗 SKYLANDERS 光盘
战锤 40K 星际战士 33
战地 3 14 光盘
真 · 三国无双 6 猛将传 30
阵亡统计 33

PSP

J 联盟创造球会 7 欧洲进化 35
超越未来 修复时间之箭 32
美食的俘虏 美食生存战 79
梦幻骑士Ⅳ 超荷装填 35
女皇之门 螺旋混沌 74
圣骑战史 26
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 G 34 46
勇者 30 Ⅱ 35 56

PSV

Sine Mora 光盘
街头霸王对铁拳 光盘
小小大星球 PSV 光盘

Wii

We Dance 光盘
迪士尼宇宙 光盘
极品飞车 亡命天涯 光盘
小龙斯派罗 SKYLANDERS 光盘

X360

COD 黑暗行动 72 光盘
COD 现代战争 3 光盘
Sine Mora 光盘
阿修罗之怒 光盘
大满贯网球 2 光盘
迪士尼宇宙 光盘
鬼泣 DMC 光盘
核子黎明 光盘
横冲直撞 旧金山 光盘
红色派系 末日审判 光盘
皇牌空战 突击地平线 28 光盘
极度混乱 光盘
极品飞车 亡命天涯 光盘
街头霸王对铁拳 光盘
狙击精英 V2 光盘
崛起 2 黑水 光盘
狂暴 光盘
链锯甜心 光盘
山脊赛车 Unbounded 光盘
上古卷轴Ⅴ 天际 20
死亡岛 24 光盘
天旋地转 光盘
小龙斯派罗 SKYLANDERS 光盘
战锤 40K 星际战士 33
战地 3 14 光盘
真 · 三国无双 6 猛将传 30
阵亡统计 33
芝麻街 从前有只怪兽 光盘



本期光盘精选内容





特别收录

科隆游戏展新作速递

战地3／阿修罗之怒／铁拳 混合版
鬼泣DMC／小小大星球PSV
未知海域3 德雷克的诡计／链锯甜心
街头霸王对铁拳

初音未来 女歌手计划 梦想剧场 2nd

最高难度全连影像欣赏

游戏试玩

COD 黑暗行动

最新地图火爆体验

化身水果忍者！

水果忍者Kinect 欢乐体验影像欣赏

新作影像集锦

Sine Mora
皇牌空战 突击地平线
极度混乱
COD现代战争3
死亡之岛
迪士尼宇宙
横冲直撞 旧金山
大满贯网球2
天旋地转
漫画英雄小队 极限挑战
地铁 最后之光
极品飞车 亡命天涯
核子黎明
狂暴
红色派系 末日审判
山脊赛车Unbounded
崛起2 黑水
芝麻街 从前有只怪兽
小龙斯派罗SKYLANDERS
狙击精英V2
强袭装甲零号
战锤40000 星际战士
We Dance

电影前线

战舰／至暗之时／时间规划局／红色机尾

ENDING SONG

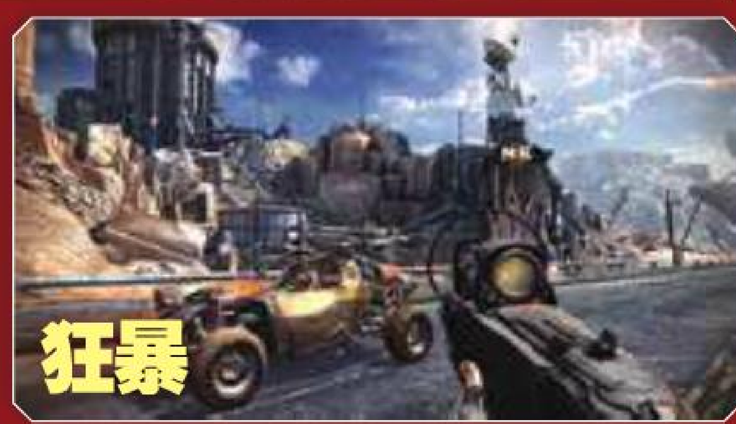
死神 灵魂燃烧　开场曲

本期光盘特别附赠

UCG280游风艺苑作品

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/IKf05Rnlv5o/
密码:D73TGLIDSG







特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

① 狩猎日记 暖洋洋的猫猫村G	Capcom ②	模拟经营 ③
PSP ④	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村G ⑤	⑥ 日版
	2011年8月10日 ⑦ 1~4人 ⑧	3990日元 ⑨
	无对应周边 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：吕呈尧 马 骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 颜 君 王锐愚 江 浩 龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙骋广告有限公司
广告热线：020-22282293/13808883040

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年9月1日
定　　价：人民币12.00元

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM
INTERVIEW

GAME NEWS STATION

栏目主持：星夜

DIGEST 本期大事记

08.04 平井一夫确认 PSV 欧美地区将无法赶在年内发售，预计将于 2012 年第一季度发售，日本地区发行计划不变。

08.04 EA 宣布再次进行高层大重组，同时将公司划分为 EA Labels 和 EA Interactive 两大版块，分别发展传统游戏与休闲游戏。

08.10 THQ 宣布进行 200 人规模的大裁员，《MX vs ATV》团队被裁。

08.17 SCE 于德国科隆举办 Gamescom 游戏展前发表会，宣布 PS3 即日起全球降价，160GB 基本版降价六分之一，320GB 版降价七分之一。SCE 同时公布了 PSV 的细节详情，并宣布推出 99 欧元的廉价版新款 PSP。

08.17 任天堂在德国科隆 Gamescom 游戏展期间宣布 9 月起将于欧洲地区推出新款 Wii 主机，取消对 NGC 游戏的兼容。

08.19 Gamescom 2011 游戏大奖评选结果公布，《战地 3》获得年度最佳游戏奖，PSV 获最佳硬件奖。

08.19 SCE Asia 宣布在台湾成立中文化中心，加强中文游戏的发行力度。

INFO 新闻短波

《终极地带 3DS》?

小岛秀夫的《终极地带 2》发售至今已有 8 年，这 8 年来有不少玩家不停地呼吁 Konami 推出续作，现在终于出现系列最新作的迹象。最近在小岛秀夫的英文微博中，出现了一张在背景中写有 "Z.O.E. 3DS" 的照片，似乎暗示着系列最新作将会在 3DS 上推出。



PSV欧版及美版确认延期发售



PSV欧美地区2012年初发售，面临降价压力

今年 E3 展上，SCE 宣布 PSV 将于今年内全球上市。但是之后不久就有消息说只有日版才赶得上年内发售，虽然 SCE 出面否认此传闻，但是因为 PSV 规格高，大规模量产并不容易，因此分析家们大多认为美版与欧版必定延期。

8 月 4 日，索尼集团副社长社长平井一夫在美联社采访时确认，PSV 无法赶在年内全球上市，不过日本地区年内上市的计划不变。欧美地区预计将于 2012 年初上市。

另外，由于 3DS 突然降价，原本被认为极具竞争力的 PSV 售价突然变得不那么诱人，甚至有人提议 SCE 进一步降低 PSV 的售价。对此平井一夫说："我们将那么多功能塞进这部主机里，价格也非常公道。我们没有必要因为游戏产业里的其他人降低了价格而跟着降价。"

EA再重组，欲"反守为攻"!

自从 2007 年以来，EA 问题不断，其高级管理层也在不断发生大地震。8 月 4 日，EA 再次宣布进行重大高层重组。

此次高层重组后，EA Games 的总裁 Frank Gibeau 将会担任新成立的 EA Labels 总裁，掌管 EA Games、EA Sports、BioWare 和 EA Play（主要负责《模拟人生》系列）。现任 EA Sports 总裁 Peter Moore 也将升官，担任 EA 集团的首席运营官，负责公司的全球发行业务及网络事业，包括新成立的网络发行服务 Origin。此前原 EA 首席运营官 John Schappert 离职并加入 Zynga。最后 Barry Cottle 将会率领 EA Interactive，该部门主要发展休闲游戏，包括 EA Mobile、Playfish、Pogo、Hasbro 和 PopCap。



目标是强化跨平台发展，Peter Moore升官

EA 首席执行官 John Riccitiello 在声明中说，此次重组是 EA 的一次深刻反思，他相信 2007 年的高层重组获得了成功。他说："我们的经营质量已经大幅改善，建立了超过 8 亿美元的网络发行业务，同时降低了运营成本。虽然过程并不轻松，但如今看来这是我们的正确抉择。现在我们正反守为攻。"

据 EA 公关部副总裁 Jeff Brown 透露，这次改组是为了进一步强化跨平台发展策略。过去《极品飞车》那样的主力大作都是由核心团队开发家用机的主力作品，然后由其他团队开发手机版或 Facebook 版，而现在各版本的开发团队会统一为一个整体，采取"多管齐下"的开发策略。

INFO 新闻短波

Criterion 赛车新作

《火爆狂飙》开发商 Criterion 日前透露其正在开发一款开放世界的赛车游戏，目前正为该作招聘开发人员。该作将“面向全新平台”。

Bugie 新作截图公布

2010 年 4 月，Bungie 与 Activision 签订了 10 年的合作发行协议，在当时备受关注，不过 Bungie 的新作身份一直没有确定。最近 Bungie 公布了该作的最新情报，确认其代号名为“Tiger”，在 Bungie 庆祝公司成立 20 周年的纪念影像中，还能看到疑似“Tiger”的首张游戏截图。



THQ 大裁员

THQ 日前宣布，将终止其著名越野赛车游戏系列《MX vs ATV》，并且对该作开发商进行大裁员，将会有 200 人因此失业。

《碧之轨迹》超 20 万

最近日本 Falcom 公司表示 PSP 的《英雄传说 碧之轨迹》市场反应强烈，因而提升了本财年的收入预期。Falcom 透露本作的零售商订单数量已超过 20 万套，索尼向他们发了邮件表示祝贺。

《FFV13》缺席 TGS

野村哲也日前透露，《最终幻想 Versus XIII》将不会参加今年的 TGS，不过该作的下一次公开展出时间已经确定。

Kinect 三白金级游戏诞生

微软全球 Kinect 游戏市场部主管 Michael Johnson 日前确认，《舞蹈中心》全球销量已超过 250 万套，而《Kinect Sports》更是超过了 300 万套。

按照这样的速度，你们两三年内就要被踢出 FPS 市场了。如果不信我的话，就走到游戏店里看看《吉他英雄》或《托尼滑板》卖得怎么样吧。



EA 发言人 Jeff Brown 最近发表了一通充满火药味的言论，矛头直指 Activision。他说：“去年 Activision 拥有 FPS 类游戏 90% 的市场份额，今年《战地 3》将会让你们降低到 60 ~ 70%。”

业界声音

投资者：任天堂应制作 iOS 版马里奥



墙倒众人推？资本市场呼吁任天堂改变独占策略

任天堂社长岩田聪正面临巨大压力，3DS 大降价之后，任天堂股价大跌，投资者们要求任天堂尽快做出行动挽救其股价。据路透社报道，不少投资者要求任天堂为 iOS 平台开发《马里奥》等镇社级大作。

基金经理 Masamitsu Ohki 认为，任天堂可以通过收购其他公司开展智能手机游戏业务。几年来 Wii 和 NDS 的热销为任天堂积累了总额约 1.05 万亿日元的现金、等价物和短期投资。Ohki 说：“智能手机是游戏产业的新战场，任天堂应该通过收购加入此平台，或者自己开发新型智能手机。”

今年 7 月 6 日，任天堂旗下的 Pokemon 公司在 iPhone 和 Android 上推出了《口袋妖怪》题材的迷你游戏，资本市场普遍将此视为任天堂将进入智能手机领域的信号，JP 摩根也向客户们指出此举表明任天堂只为自家平台开发游戏的原则已经动摇，紧接着任天堂的股价涨到了 4 个月来的最高点。之后任天堂出面表示他们的策略从未改变，于是其股价又跌回原样。当日 MF Global FXA 证券公司发布的投资指引中说：“他们（任天堂）还没搞明白，卖了他们的股票吧，因为这个本来有无数新想法的管理层已经表明他们是多么地落伍。”

任天堂打造“大型单人在线游戏”？



神秘专利曝光，像单机游戏一样畅游网络世界

最近任天堂于去年 2 月申请的一份专利在网上曝光，该专利名为“大型单人在线游戏”，据专利描述，这是一种“让玩家游玩大型单人在线游戏而无需直接与其他玩家互动、却可以影响其他玩家或被其他玩家影响的方法与设备”。也就是说，在这种“大型单人在线游戏”中，在线的玩家之间并不直接互动，但是他们的行动却能对彼此的世界造成影响。比如 A 玩家的行为在 NPC 中造成话题，而 NPC 们的讨论又会传到 B 玩家的耳中，在概念上有点像任天堂的《动物之森》。此外，游戏中道具的价格可能也会根据现实世界玩家们的需求而变动，形成一个真实有趣的“经济体系”。

根据专利中的描述，很多家用机玩家仍然不喜欢玩网络游戏，但是同样乐于通过无数玩家的参与实现一个动态的虚拟世界。

Level-5 World 金秋十月开展

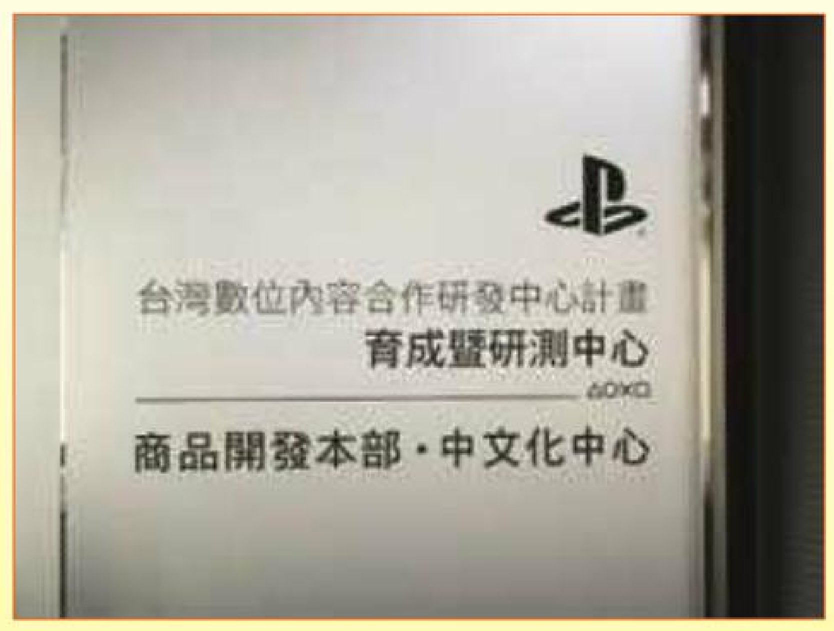
每年秋季举办的“Level-5 Vision”都是值得业界关注的盛会，而今年 Level-5 将进一步扩大其规模，更名为“Level-5 World”。今年该会将正式升级为“展会”，而不是像往年那样只是面向专业人士的会议。这个同时面向业内与普通观众的展会将会在东京 Big Site 展览馆举办，从 10 月 15 日开始，为时两天。在第一天仍然会举办“Level-5 Vision”会议，届时将会公布超过 10 款游戏。



SCE Asia 加快中文化脚步

SCE Asia 于 8 月 19 日宣布，目前已经在台湾设立了“商品开发本部 中文化中心”，将会全面加快 PS 系游戏的中文化脚步，今后也将推出更多适合亚洲市场的游戏。

在此之前，SCE Asia 已经完成了《未知海域》系列”、《战神 III》、《GT 赛车 5》、《战鼓啪嗒嘭》、《最终幻想 XIII》等大作的中文化。SCE Asia 的台湾中文化中心位于台湾 SCET 总部，由陈云云率领，目前共 7 名成员。



《战地3》预订火爆

英国亚马逊透露，《战地 3》的预订量是《战地 2》即将发售时的 23 倍，目前距离该作发售还有一段时间，预计这一数字还将提高到惊人的程度。另外，《COD 现代战争 3》的预订量也达到了《黑暗行动》的 3.2 倍，《战争机器 3》是前作的 2.16 倍，《FIFA 12》是前作的 3.25 倍，《蝙蝠侠 阿克汉姆城》是前作的 3.49 倍，《未知海域 3》是前作的 4.88 倍。看来今年秋冬季节游戏业将全面复苏。

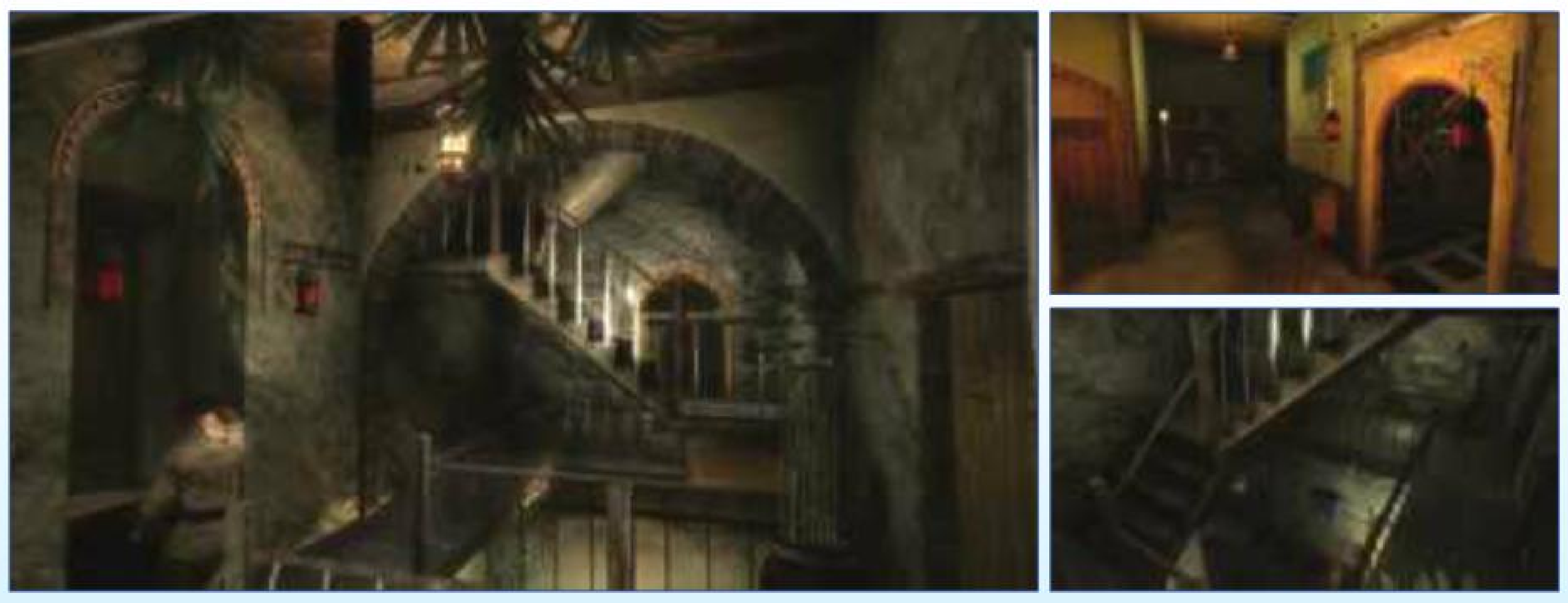
《黑色洛城》开发商即将破产？

今年5月《黑色洛城》发售后虽然销量不错，但是其开发商Team Bondi的处境却在恶化。据报道，目前Team Bondi正变卖其作品知识产权以及其他资产，并且将其员工转给乔治·米勒的工作室Kennedy Miller Mitchell（KMM）。

过去几个月来，Team Bondi“虐待员工”的报道屡屡见诸报端，与Rockstar的关系恶化也已是公开的事实。不过《黑色洛城》是属于Rockstar的品牌，因此今后还是有推出续作的可能。

据称KMM试图完全吸收Team Bondi的人才，因为已经没有人愿意继续为该公司工作，不愿加入KMM的人可以选择领取辞退补偿金。

PS3独占巨作《Agent》浮出水面？



Rockstar王牌团队开发的PS3最强独占大作场景图泄密？

几年前Rockstar公开了PS3独占的神秘大作《Agent》，但是迄今为止，除了游戏LOGO外，还没有该作的任何截图公开。最近曾参与了《GTAIV》开发的Rockstar场景美术师Leigh Donoghue在自己的个人网站上发布了名为《Agent》的游戏图片，不过Rockstar方面并未确认这些图片的身分。《Agent》是由《GTAIV》原班人马——Rockstar North总部开发的大作，之前有传闻称Rockstar是为了补偿《GTAIV》变成跨平台游戏而为PS3开发本作，发行商Take-Two也表示本作将会是一款规模与《GTA》正统续作相当的超大作。

INFO 新闻短波

《致命格斗》销量惊人

华纳旗下WBIE日前透露，《致命格斗》自从今年4月发售以来，累计销量已超过300万套，比《超级街头霸王IV》（200万套）更畅销。

《战神》团队4款新作

“《战神》系列”开发商SCE圣莫尼卡工作室的音效设计师Steve Johnson日前透露，目前他们有4款PS3新作正同时制作中。

《质量效应4》？

BioWare联合创始人Ray Muzyka确认，《质量效应3》虽然是三部曲的终结，但并非系列的终结，该作之后还会有新作推出。

微软终止Xbox特命课

从2010年1月开始，日本微软启动了“Xbox特命课”特别宣传计划，以“三六丸”为首的三名宣传大使给人留下深刻印象。不过最近微软确认该宣传计划已经结束。



新闻资讯 游戏情报站

《反恐精英 全球攻势》登录PSN/XBLA



风靡十余年的FPS网战巨作明年以崭新形态登陆家用机

曾风靡一时的网战巨作《反恐精英》将携新作强势归来，《反恐精英全球攻势》（Counter-Strike: Global Offensive）将于明年在PC/PS3/X360上推出。近日Valve邀请了一些专业电子竞技玩家到其总部试玩了该作。

《反恐精英 全球攻势》使用的是《入口2》版本的Source引擎，系列的经典地图将以新引擎全新呈现。本作也将添加一些新武器，包括新款重型机关枪、新手枪和散弹枪等。还有燃烧弹，以及可发出枪声的诱骗型榴弹。Valve将会在未来几个月内进行本作的内测，参加PAX Prime和Eurogamer Expo展会的玩家都有机会参加内测。本作计划于2012年初在PSN和XBLA上推出。

我们正在非常非常认真地考虑家用机版《暗黑破坏神III》。



《暗黑破坏神III》首席设计师Josh Mosqueira日前在科隆游戏展期间透露，暴雪正在努力组建最优秀的家用机游戏开发团队，目前正招聘相关程序员、设计师与美工，该团队正在研究《暗黑破坏神III》的家用机版移植事宜。

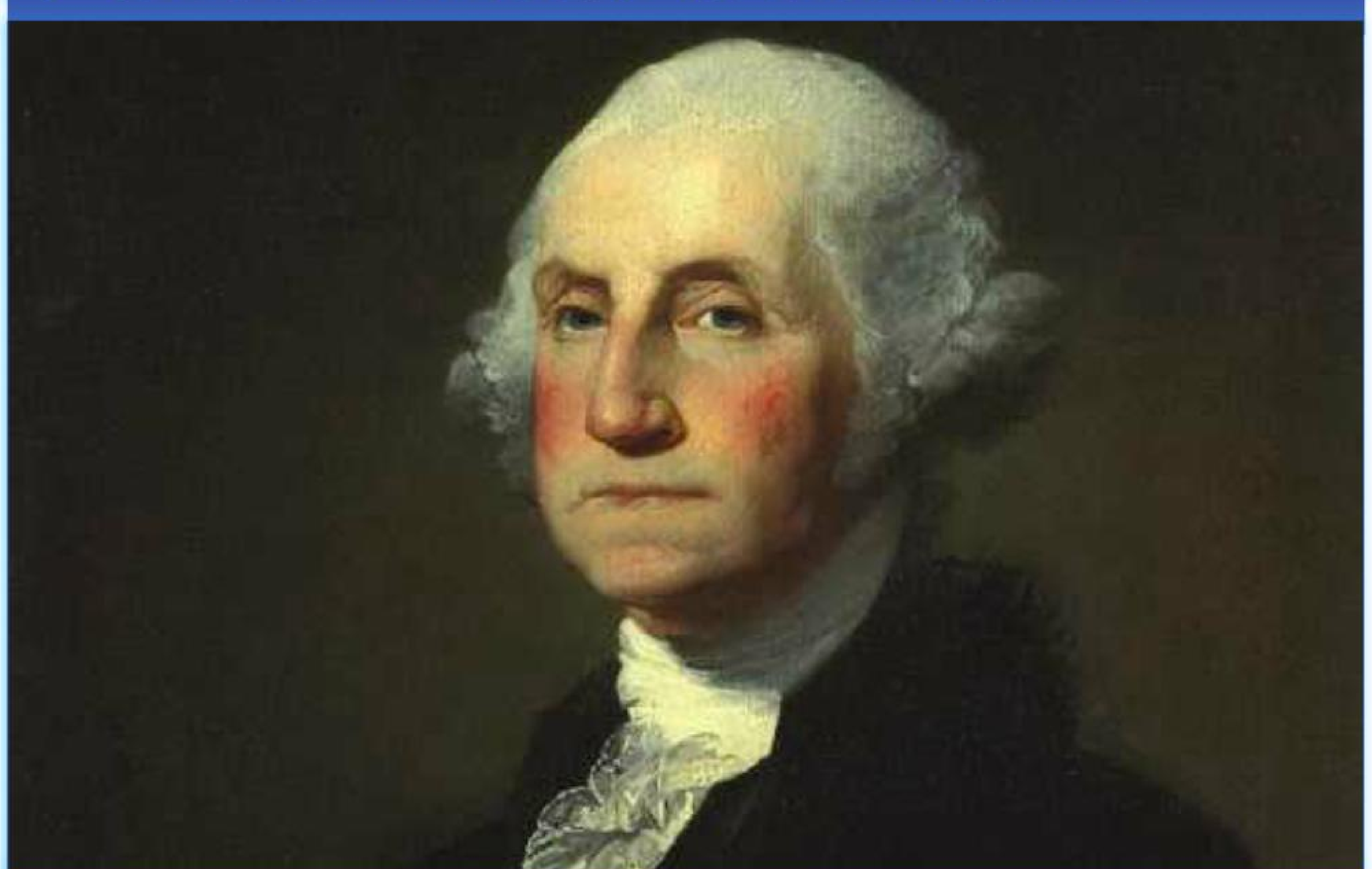
业界声音

美首任总统后人竟成恐怖分子？

2007年《刺客信条》推出时，因其宗教题材而引起争议。如今育碧将挑战全新的争议题材。据报道，育碧正在开发的某原创新作将讲述美国的国内恐怖分子试图推翻联邦政府，而主谋居然是美国首任总统乔治·华盛顿的后人约翰·华盛顿！

据未经确认的消息报道，在育碧的这款新作中，约翰·华盛顿曾在美军驻阿富汗部队服役，在一次反恐行动中，他的队伍全灭，作为惟一幸存者的约翰·华盛顿回国后政治立场大变，开始建立以推翻政府为目的的叛军。

据报道，育碧打算将约翰·华盛顿塑造为“现代版威廉·华莱士”。而他的对手是“奥斯本”（Osborn），这是美国海豹突击队里的一支特别行动队伍，玩家所扮演的主角就是其中一名战士，也有一些任务以反派的视角展开。本作的代号名就叫“奥斯本计划”，融入了团队战术与潜行等要素。



育碧打造“奥斯本计划”，华盛顿后人的反政府之战

次世代Xbox代号“Obed”？

据半导体网站Semiaccurate报道，次世代Xbox的主要芯片组代号可能是“Obed”，这是包含CPU与GPU和eDRAM的系统级芯片，在技术构成上可能与X360的芯片相似。据称该芯片由AMD/ATI研发设计，IBM也有参与。该消息来源的情报显示，Obed预计将于2012年末或2013年初投产，如果是这样的话，次世代Xbox可能会从2013年春季末或夏季实现量产化，有望于2013年秋季上市。



科隆游戏展
猛料连发，人气爆棚

科隆游戏展“Gamescom”于2011年8月17日至21日在著名的德国科隆会展中心如期举行。作为目前欧洲第一大电子游戏综合展会的Gamescom，每一年都会吸引大批业内人士、媒体、厂商和慕名而来的游客。

随着Gamescom影响力的扩大，今年有大量厂商将本次展会作为登陆欧洲的重要阵地，多款大作详情和最新影像公开。本届展会占用了科隆会展中心的四个巨型展馆，总面积达到8万平方米。此外还有2个展馆同时举行“欧洲游戏开发者大会”（Game Developers Conference Europe），总计12万平米的会场又一次成为游戏的盛宴。

文 奈落　美编 anubis

gamescom

PS3全球范围内大幅降价
新版PSP即将发售

Gamescom 2011期间，SCE率先公布了PS3全面降价的惊喜消息。新的PS3价格为249欧元、249美元和24980日元，与即将于年底发售的PSV处于同一价格线上。而新版PSP更是降价至99欧元，型号为PSP E-1000。新PSP省去了Wi-Fi机能降低了成本，除了对应之前所有UMD软件之外，下载版的游戏则需要使用PC端的MediaGo进行中介传送。此外，新版PSP对外形进行了较大幅度的细节调整，鉴于价格十分低廉，有收藏欲望的玩家不妨入手一台。







《寂静岭 暴雨》详情披露
制作人详解恐怖游戏前世今生和新作特征

在8月15日举行的“欧洲游戏开发者大会”上，《寂静岭》新作的开发商Vatra Games举行了一场名为“寂静岭 过去、现在与未来”的专题演讲。制作人Brian Gomez首先回顾了系列的过去，并且阐述了自己对于“恐怖”的定义。他认为所谓的恐怖归根结底是一种艺术表现形式，早期的吸血鬼、狼人、科学怪人等给人的是直观的恐怖感，而随着电影艺术发展，日系的心理恐怖作品日趋填补了人们饱和的审美。表现在游戏方面，Gomez认为当今的恐怖游戏分为两大类：动作恐怖类和生存恐怖类。前者更偏向积极的动作要素，节奏偏快；后者更偏向于解谜和探索，慢节奏的流程更容易通过环境刻画带给人心理层面上的恐怖感。“《寂静岭》系列”之前的作品明显属于后者。

系列新作《寂静岭 暴雨》不但沿袭了这一路线，更在画面表现力和镜头运用上下足了功夫。比如主人公在游戏进行中会更积极地自言自语，这种行为既能凸显出角色的孤立无助感，又能和玩家产生互动更好地阐述剧情。其次，在镜头运用上本作也是精心雕琢，不同的情况会安排特殊的固定镜头。比如重要战斗时，镜头会切换至斜仰视，或者俯视，帮助提高表现力和把握敌我之间的距离等等。某些大魄力的桥段甚至会出现第

一人称视点。大家最关心的战斗方面，本作会和系列之前的作品大有不同，玩家可以使用很多大威力的武器和场景武器，不过这些并不是随身的，而是针对不同敌人和桥段准备的特殊武器，一切都是为了增强表现力。另外，制作人保证本作的地图将是前作的5倍大，同样具备多结局系统。





PSV规格详情、大量新作公布

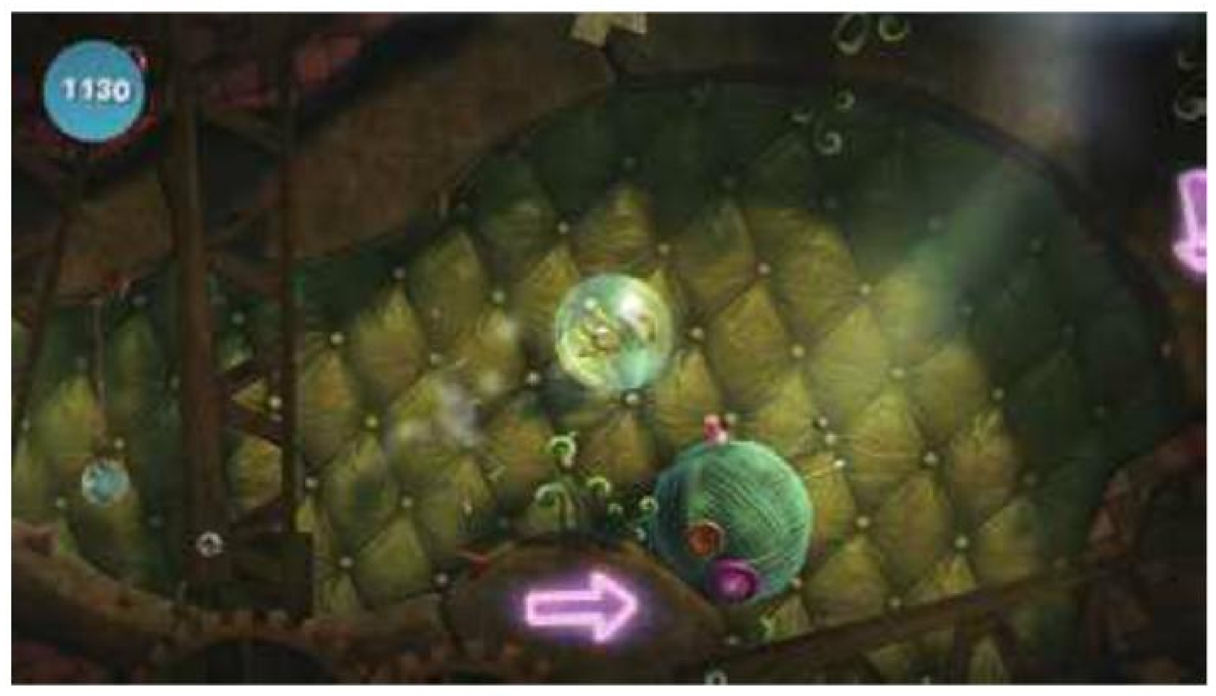
对应Facebook、Skype、Twitter，主内存512M、显存128M确认

自从今年E3索尼公布PSV的惊喜售价以来，“降低主内存至256M以节约成本”的质疑声不绝于耳。在8月17日Gamescom上SCE终于确认PSV的主内存为512M，同时搭载128M显存。对于一台纯便携式游戏机来说，这样的配置堪称豪华。同时SCE还宣布了PSV对应Facebook，Skype，Twitter，Foursquare等新兴社交媒体，以及PSV的系统菜单等等。玩家可以利用“LiveArea”体验全新的游戏方式。由此可见，社交要素将是PSV大力重视的。

展会期间，SCEE公布了PSV的数款第一方游戏：《抵抗 燃烧的天空》、PSV版《小小大星球》、《真实战士》、《逃脱计划》、《废墟》等等。其中《抵抗 燃烧的天空》将引入陀螺仪操作和触摸板操作等直观的控制方式，配合惊艳的画面，力图为掌上FPS游戏树立新的标杆。PSV版《小小大星球》和搞笑对战游戏《真实战士》都将引入AR技术（摄像头实拍）为游戏增添独特的玩法和乐趣。首次亮相的《逃脱计划》是一款风格稍显怪诞的动作解谜游戏，玩家将引导Lil和Laarg两位角色从场景中解谜并逃脱。类似《Limbo》的黑白默片表现风格给人留下了深刻印象。E3期间配合PSV同时公布的地牢类ARPG《废墟》，更是凭借类似《暗黑破坏神3》画面表现让欧洲玩家垂涎不已。

除此之外，欧洲本土第三方巨头UBI还同公布了PSV版《刺客信条》的概念Logo，以及6款PSV游戏的发售计划。













德雷克的冒险即将展开

SCE 第一方核弹级大作《未知海域 3 德雷克的诡计》在展会期间也公布了新的震撼视频，游戏预定 2011 年 11 月 2 日发售。在本次视频中，德雷克再一次上演好莱坞大片一样的动作戏码，在飞行中的运输机上的战斗让人看得心惊肉跳。二代树立的画面标杆被本作进一步拔高，光影效果和细节刻画甚至以假乱真。让人望眼欲穿的 11 月快点到来吧！



《鬼泣》新作表现出众

当初 Capcom 将当家大作《鬼泣》新作交与英国 Ninja Theory 时，一举引得玩家哗然，再配合新但丁雷人造型更是让玩家怨声载道。从宣传周期上看，也许此举的炒作意义大于实际游戏的宣传意义，但是玩家心中的担忧却是实在的。本次在科隆公布的 1 分钟新视频上，着重表现了但丁的实际打斗动作，新武器大镰刀的表现力抢眼，类似尼禄“鬼手”的绳索武器也让人眼前一亮。而且造型细节逐渐改进后的新但丁看上去也容易接受。正所谓“丑媳妇百日看顺眼”么？



重金属乐队 MEGADETH 加盟 KONAMI 新作

小岛秀夫身边的“黄金副手”野尻真太独挑大梁的动作游戏新作《不死之身》进入宣传期，在展会期间公布了与著名重金属乐队 MEGADETH 的合作计划，MEGADETH 将会负责提供本作的音乐。MEGADETH 是开创美国 Thrash Metal 重要乐队之一，几经离散的乐队在欧美重金属爱好者中影响力极广。本作的主题是一个拥有不死之身男子的故事，充满血浆与宣泄，与 MEGADETH 的风格不谋而合。



克里斯再次雪中作战



3DS 上备受期待的超大作《生化危机 启示录》在展会期间公布了的视频是一片白雪皑皑的冰山场景。借助 3DS 的表现力将空气中的“寒冷感”充分诠释。克里斯与另一位女主角杰西卡将在这里展开一段冒险。系列中，克里斯在《生化危机 代号：维罗妮卡》中已经有一次雪地大战，这次目的地由南极转为北欧，会有怎样的危机在等待呢？

追踪者突然闯入

《美国漫画英雄对卡普空 3》在欧美的旺盛人气让 Capcom 笑得合不拢嘴，“完全版”的宣传工作日趋火热。此次“终极版”在展会期间突然公布了两名让人吃惊的角色：来自《生化危机 3》中的追踪者 Nemesis 和著名美漫英雄奇异博士。其中最让游戏玩家惊喜的莫过于“史上压迫感最强 BOSS”追踪者了。手持火箭筒的追踪者曾经让无数玩家提心吊胆，如今出现在《MVC3》的舞台上更是个头大出其他角色一号，压迫感依旧。



《X—Blades》续作公布

还记得那款战斗类似《鬼泣》、女主角背影撩人的动作游戏《X—Blades》么？如今在科隆游戏展上，俄罗斯开发商 Gajin Entertainment 进一步公开了续作《Blades of Time》的消息。这款作品其实在今年 E3 上就有亮相，本作展会又公布新的截图和信息。主人公还是衣着暴露的 Ayumi，这次她使用的枪剑能够进行多种变形，配合大量魔法与近战技能驰骋沙场，本作的关键是“控制时间的能力”。另外开发商公布本作有联机和 PVP 要素，将于 2012 年 2 月跨平台推出。



气质悠远的艺术品《行》

以《花》等气质型游戏名震业界的华人制作人陈星汉和他的团队在本次 Gamescom 上披露了新作《行》的新画面。本作是一款在线冒险游戏，玩家扮演一位在沙漠中流浪的人，充满动作要素的同时，将传统的杀戮等暴力表现最小化。本次公布的画面突出了沙漠一望无际的广阔，给人神秘悠远的感觉。本作最大的特点是可以在游戏的世界中遇到其他玩家。早前陈星汉接受本刊独家专访时曾透露本作在联机方面的最大特点：试图让孤独的玩家 A 在茫茫沙海的冒险中遇到同样孤独的玩家 B，两个人产生一段交集，之后自然而然地分开。再让 A 玩家会在今后冒险的某处寻到只属于 B 的蛛丝马迹，从而得知 B 的近况。这期间没有过分的表达，只为让玩家用心去感受相遇——相知——离别——想起，仿佛人生旅途的抽象化一般。目前来看本作的画面和气质已经征服了玩家，实际游戏如何？究竟能否达到预期的效果？ 2011 年内就能见分晓。



《PES 2012》蓄势待发

8 月 17 日，KONAMI 举办的新闻发布会中公布了关于《职业进化足球 2012》的新消息。



制作人高冢新吾亲自为大家介绍了本作最大的变化：AI 调整。

本作的 AI 被称之为主动 AI，在继承了前作 AI 的基础上，增强了 AI 球员无球跑动的能力，他们会主动跑到空位等待传球或者插到对方阵中吸引防守，为带球球员争得更多的空间。这种 AI 调整更接近现代足球注重整体配合的大趋势。

尽管 AI 获得了提升，但是仍然会出现无法按照玩家要求运动的情况，我们可以使用右摇杆来控制 AI 选手移动。因此，本作的操作可谓有了翻天覆地的变化，玩家可能会感觉到难于上手，不过本作有着非常详细的教学模式通过完成一个个课题来熟悉复杂的操作。

本作中，玩家不仅可以像以往那样扮演球员（一球成名）或者教练（大师联赛），还可以扮演俱乐部主席，体验别样的感受，除了踢好比赛，如何让俱乐部获得最高收益成为了值得玩家思考的新课题。

在授权方面，本作获得了如日中天的西甲联赛的完全授权，不仅是球员和教练，就连俱乐部高层也以实名制出现，令人十分感动。

本作的 PS3/360 版将于 2011 年 10 月 6 日发售，稍后的 2011 年 11 月 3 日将会发售 PS2、PSP 以及 Wii 版。

上海育碧协力《孤岛惊魂 3》

“《孤岛惊魂》（Far Cry）系列”是著名的游戏开发商 Crytek Studios 手头上的主打产品之一，和同厂偏重科幻背景的“《孤岛危机》（Crysis）系列”不一样，“《孤岛惊魂》系列”走的是写实路线，系列新作《孤岛惊魂 3》将延续 Crytek 一向的高品质画面表现，同时会在游戏性上作出进一步的优化。本次《孤岛惊魂 3》得到了发行商育碧旗下的工作室育碧上海的协助制作，第一作比较相似，故事的舞台是在一个被大面积绿色森林覆盖的南方岛屿上。在最近的科隆展当中，《孤岛惊魂 3》也参加了展出，在展会上播放的演示视频标示着“科隆展 Demo”的字眼，但实际内容与 E3 还有游戏官网目前能够查看到的影像内容是一致的，都是演示了游戏序章当中的攻关流程。

视频中讲述了本作主人公遭遇空难失事，最终漂流到一个神秘的岛屿上，却碰见有一群暴徒正在屠杀岛屿上的居民，带领这群人的是一位名为 Vaas 的男子。在初次见到 Vaas 后，主人公便被他用大石沉入水中，差点丧命。一番挣扎摆脱束缚后，主人公为了活命在敌人当中杀出了一条血路，于激烈的枪战中抢夺到了一台直升机，成功地逃离了敌人的围攻。

游戏展现出了超越前作的精彩电影式场面，新敌人 Vaas 的疯狂模样比前作的 Jackal 还要令人印象深刻。游戏预定将会在 2012 年 2 月发售。



异质 TPS 打破重力规则

《天旋地转》这次在科隆游戏展上公布了多人合作中的一些细节。

游戏的多人模式为合作杀敌，另一位玩家会扮演主人公 Davis 的战友 LEO，与其一起战斗。在多人模式中依然可以选择控制重力系统，玩家在使用控制力的时候有点像《无名英雄》中的柯尔在释放超能力，将敌人重力改变，在空中使用机枪扫射，也可以吸过来或者砸在地上。两位玩家可以通过重力配合杀敌。不过不要忘了，敌人同样可以使用重力系统改变玩家的重力。掩体方面，除了普通的掩体外，还可以将车等物品通过改变重力，挡在面前形成掩护的设定比较有趣。而这些通过重力牵引过来的物品，可以释放出去对敌人造成毁灭性的打击。射击游戏中可以使用炮台这一设定已经是惯例，本作在发动重力系统后，使用炮台对着敌人扫射，敌人的血浆会因为重力四散在空中，颇为壮观。在宣传片中还可以看到游戏中可破坏的场景十分丰富，而场景中不少物件的物理引擎也很真实。

另外，官方公布了一种巨型敌人，身材魁梧的有些发福，相信会是游戏中的强敌之一。《天旋地转》预定 2012 年 2 月 7 日发售。



新闻资讯 排行榜

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 8 月 8 日 ~ 2011 年 8 月 14 日

1 暖洋洋的猫猫村 狩猎日记 G PSP

NEW

モンハン日記ぎりぎりアイル－村 G

■ Capcom ■ 2011 年 8 月 10 日发售■模拟经营■ 3990 日元



备受怪物猎人 FANS 们期待的《暖洋洋的猫猫村 狩猎日记 G》终于在 8 月 10 日发售，前作中为了村庄而东奔西走的主角这回终于荣升村长一职，职位越大责任越大，玩家需要带领着村民们挑战新出现的 G 级任务，战胜雷狼龙等新怪物，建设更多新的村落设施，将猫猫村发展壮大！

本周： 98 269 套 累计： 98 269 套

2 超级口袋妖怪 乱战 3DS

NEW

スーパーポケモンスクランブル

■ Nintendo ■ 2011 年 8 月 11 日发售■动作■ 4800 日元



本作是 Wii 上《口袋妖怪 乱战》的正统续作，登陆 3DS 平台的本作最大的卖点当然就是让各种可爱的口袋妖怪们 3D 化，让玩家们可以看到他们在战斗时呈现出的各种身体动作细节。本作的耐玩度非常高，收集齐各种口袋妖怪需要花上不少时间。同时游戏还加入了 3DS 特有的擦肩对战功能。

本周： 86 294 套 累计： 86 294 套

NEW 3 大家的节奏天国

みんなのリズム天国

■ Nintendo ■ 2011 年 7 月 21 日发售 ■动作■ 5800 日元 | ◆本周 63590 套 ◆累计 332127 套 | Wii

4 集结！ 星之卡比 NDS

上周 4 位

あつめて！ カ－ビィ

■ 2011 年 8 月 4 日发售■ Nintendo ■动作■ 3800 日元



《集结！星之卡比》一改系列操纵单个卡比的惯例，变成了让玩家一次操纵十个迷你卡比。因为主角体型的变化，游戏的操作方式，消灭敌人的方法和解谜的形式都发生了翻天覆地的变化。游戏本身的关卡设计非常出彩，几乎每一个关都可以让玩家得到完全不同的体验。

本周： 52 173 套 累计： 125 434 套

排名	游戏	信息	销量	平台
NEW 5	歌之王子殿下♪ Repeat うたの☆プリンスさまっ♪ Repeat	■ 2011 年 8 月 11 日发售 ■ブロッコリ－■文字冒险	◆本周 32180 套 ◆累计 32180 套	PSP
↑ 6	塞尔达传说 时之笛 3D ゼルダの传说　时のオカリナ 3D	■ 2011 年 6 月 16 日发售 ■ Nintendo ■动作角色扮演	◆本周 31772 套 ◆累计 315754 套	3DS
NEW 7	J 联盟创造球会 7 欧洲进化 J.LEAGUE プロサッカ - クラブをつくろう！7 EURO PLUS	■ 2011 年 8 月 4 日发售 ■ SEGA ■模拟经营	◆本周 30291 套 ◆累计 131530 套	PSP
↓ 8	美食的俘虏 美食生存战 トリコ グルメサバイバル！	■ 2011 年 8 月 4 日发售 ■ NBGI ■动作	◆本周 28147 套 ◆累计 94182 套	PSP
↓ 9	经典米奇 ディズニ - エピックミッキ - ～ミッキ - マウスと魔法の筆～	■ 2010 年 8 月 4 日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 15536 套 ◆累计 42818 套	Wii
↓ 10	假面骑士 骑士世纪 オ - ル假面ライダ - ライダ - ジェネレ - ション	■ 2011 年 8 月 4 日发售 ■ NBGI ■动作	◆本周 15304 套 ◆累计 67193 套	NDS

本周日本游戏市场在不断有新作注入的情况下，呈现出了一副崭新的面目，排在头位的是“《怪物猎人》系列”的爱好者们都非常期待的《暖洋洋的猫猫村 狩猎日记 G》，第二名是乘上了 3DS 销售狂潮浪尖的新作《超级口袋妖怪乱战》，其他如《集结！星之卡比》等新作也占据了榜单的前排位置，相信接下来的 9 月市场会更为兴旺。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 8 月 7 日 ~ 2011 年 6 月 13 日

排名	游戏	信息	销量	平台
1	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■ Nintendo ■ 2008 年 4 月 27 日发售 ■竞速■上周排位：1	◆本周 45972 套 ◆累计 12385251 套	Wii
2	跳舞吧 2 Just Dance 2	■ Ubisoft ■ 2010 年 10 月 12 日发售 ■音乐■上周排位：2	◆本周 39073 套 ◆累计 5284774 套	Wii
3	NCAA 美式足球 12 NCAA Football 12	■ EA ■ 2011 年 7 月 12 日发售 ■体育■上周排位：3	◆本周 28813 套 ◆累计 502748 套	X360
4	尊巴健身 Zumba Fitness	■ Majesco ■ 2010 年 11 月 18 日发售 ■体育■上周排位：4	◆本周 28505 套 ◆累计 1652896 套	Wii



5 COD 黑色行动 X360

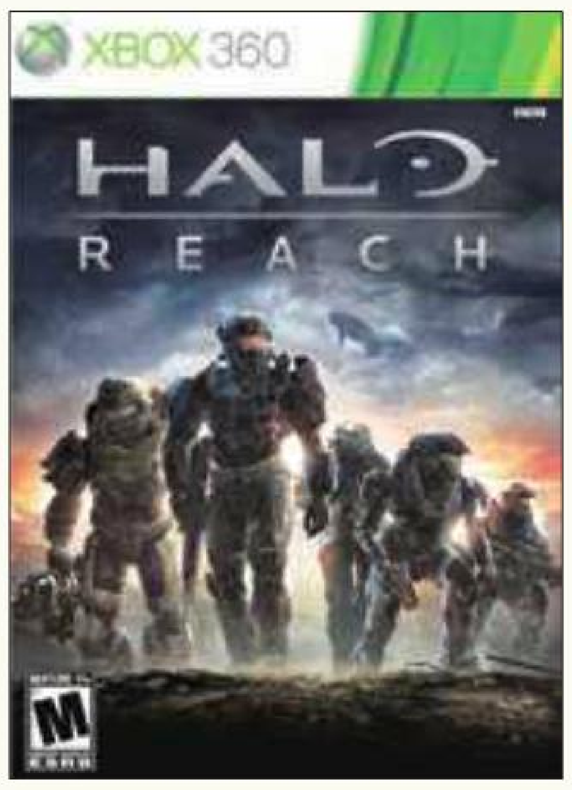
Call of Duty: Black Ops

■ Activision ■ 2010 年 11 月 9 日发售■主视角射击■上周排位：19

发售后一直在为玩家稳定提供 DLC 服务的《COD 黑色行动》用充满诚意的服务水准保证了产品的生命力，本周这款在上一年发售的游戏总销量已经突破了 900 万。最近推出的新地图包是一个纯粹的僵尸地图包，里头除了新的僵尸地图“Moon”，还会有四张前作中登场过的地图，足够玩家们杀个痛快了。

本周： 23 736 套 累计： 9 091 313 套

排名	游戏	信息	销量	平台
6	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■ Nintendo ■ 2009 年 10 月 4 日发售 ■体育■上周排位：6	◆本周 22950 套 ◆累计 9063739 套	Wii
7	NCAA 美式足球 12 NCAA Football 12	■ EA ■ 2011 年 7 月 12 日发售 ■体育■上周排位：6	◆本周 21852 套 ◆累计 392355 套	PS3



8 光环 致远星 X360

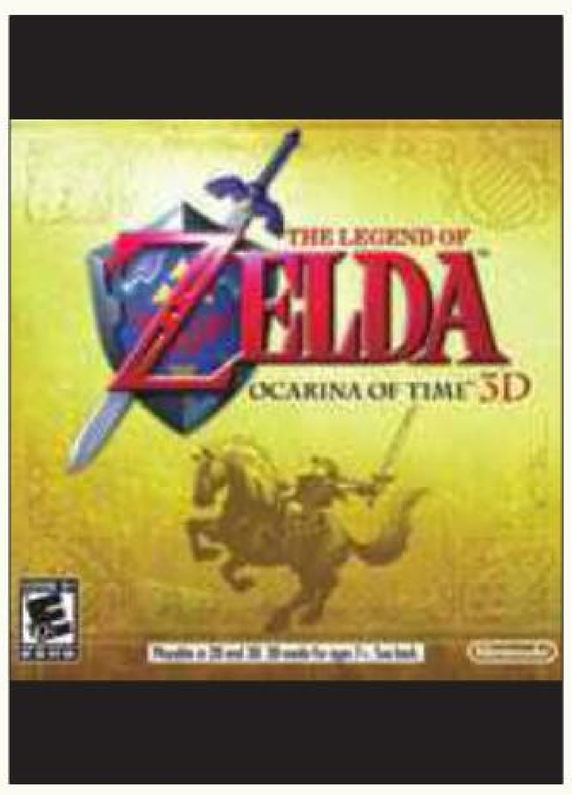
Halo: Reach

■ Microsoft ■ 2010 年 9 月 14 日发售■主视角射击■上周排位：16

《光环 致远星》故事的主角不再只是士官长这一位斯巴达战士，而是一整个斯巴达战士小队。玩家扮演的是小队当中的新成员，在故事当中需要和其他五位队友一同投身致远星的保卫战中，联手对抗星盟的入侵。本作中加入了富有策略性的 LB 系统，通过消耗能量槽，玩家操纵的角色可以获得各种特殊能力，战斗过程异常爽快。

本周： 21816 套 累计： 6 551 792 套

排名	游戏	信息	销量	平台
9	口袋妖怪 黑・白 Pokemon Black / White Version	■ Nintendo ■ 2011 年 3 月 4 日发售 ■角色扮演■上周排位：10	◆本周 24385 套 ◆累计 4013856 套	NDS



10 塞尔达传说 时之笛 3D 3DS

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

■ Nintendo ■ 2011 年 6 月 16 日发售■动作角色扮演■上周排位：34

《塞尔达传说 时之笛 3D》到目前为止在美国市场也卖出了 40 万，在 3DS 游戏当中算得上独占鳌头。游戏改编自 N64 上的名作《塞尔达传说 时之笛》，对画面进行了优化，同时还对应 3DS 平台的特色添加了立体效果，进一步提高了游戏的视觉体验。本作还新添加了名为“预见之石”的系统，可以在玩家解谜遇到困难时提供下一步的提示。

本周： 18 654 套 累计： 409 082 套

相比起日本市场，欧美市场本周仍然处于一种年末商战前的低潮期，占据榜上位置的除了《尊巴健身》《马里奥赛车》等常年靠前的老面孔，就连大作《COD 黑色行动》和《光环 致远星》也重新回到了我们的视线当中，因为最近实在没有什么值得一提的欧美大作之外，整个市场销量上的不景气也是原因之一。不过随着越来越临近九月，几款大作已经蓄势待发了，火爆的年底销售正在我们前方招手。

新作打榜

①3DS大降价带来的热销效应本周开始生效，在日本市场这台原本销量萎顿的主机立刻狂卖接近20万台，受到主机销量的带动，包括8月11日发售的《超级口袋妖怪乱战》等几款3DS游戏销量都见涨，占据了排行榜的前几位。

②近期欧美市场静若止水，之前刚冒头的新作除了发表首周能够荣登榜首前十位，之后几乎都瞬间沉底，但有着忠实玩家群体的《NCAA美式足球 12》X360版仍然维持着不错的销售量，看来这张近两个月都没什么新意的榜单又将会多了一个常驻的老面孔。

日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年8月1日～2011年8月7日				
4	NDS	集结！星之卡比	2011.8.4	125 434套
4	PSP	美食的俘虏 美食生存战	2011.8.4	94 182套
4	NDS	假面骑士 骑士世纪	2011.8.4	67 193套
4	PSP	勇者30 Ⅱ	2011.8.4	10 496套
4	Wii	家庭钓鱼	2011.8.4	21 515套
2011年8月8日～2011年8月14日				
10	PSP	暖洋洋的猫猫村 狩猎日记G	2011.8.10	98 269套
11	3DS	跃然而出！魔法笔	2011.8.11	3 705套
13	PSP	薄樱鬼 黎明录	2011.7.28	22 126套
14	PS3	闪点行动 红河	2011.7.28	20 614套
14	3DS	迷惑馆	2011.8.4	7 298套

改编自少年JUMP上的同名人气漫画，讲述的是在一个充满各种危险野兽的世界上，身手强大的美食家们四处冒险搜索珍惜食材并制作极品料理的故事，游戏忠实地还原了作品中的故事剧情，操作手感也出乎意料地好，原作FANS一定要来试试。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年7月31日～2011年8月6日				
31	PS3	NCAA美式足球 12	2011.7.31	370 503套
31	X360	NCAA美式足球 12	2011.7.31	473 935套
2	PS3	死神 灵魂燃烧	2011.8.2	27,765套
6	PS3	凯瑟琳	2011.7.26	120 881套
6	X360	凯瑟琳	2011.7.26	67 284套
2011年8月7日～2011年8月13日				
7	PS3	凯瑟琳	2011.7.26	127 342套
9	PS3	NCAA美式足球 12	2011.7.31	392 355套
9	X360	NCAA美式足球 12	2011.7.31	502 748套
11	PS3	死神 灵魂燃烧	2011.8.2	35 047套
13	PS3	COD 黑色行动	2010.11.9	5 670 405套

本作的美版上市比日版要晚，所以在美国榜上算得上是新面孔。靠着PS3平台的强大性能，本作中玩家终于可以看到忠于漫画人设的高还原度角色外观，招式演出也颇为华丽，但存在着招式过少的毛病，幸好出场人物众多，相信对于漫画FANS来说吸引力已经足够强大了。

2011 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

名次	机种	总销量	8月1日～8月7日	8月8日～8月14日
1	3DS	1 130 197台	4 028台	196 077台
2	PSP	1 085 098台	34 366台	40 389台
3	PS3	583 596台	18 856台	20 239台
4	Wii	299 104台	16 953台	19 607台
5	NDSi LL	240 144台	4 176台	4 213台
6	NDSi	212 292台	3 232台	3 531台
7	X360	60 007台	1 417台	1 576台
8	PS2	38 426台	1 264台	1 513台
9	NDSL	18 746台	102台	90台
10	PSPgo	15 338台	0台	20台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	7月31日～8月6日	8月7日～8月13日
1	X360	32 673 129台	76 173台	74 277台
2	3DS	1 227 073台	18 151台	57 845台
3	NDS	55 723 267台	58 795台	55 029台
4	Wii	41 628 346台	50 360台	52 174台
5	PS3	20 391 718台	46 213台	45 722台
6	PSP	22 319 326台	25 860台	24 753台
7	PS2	56 057 788台	16 905台	16 233台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量

@读者期待榜@

全国各地的玩家们，暑期过得还好吗？看来大家都在埋首补游戏，所以本次调查持续的10天里头，只收到了共计149份答卷，不过还是要感谢各位读者的大力支持。九月即将到来，2011年最后一个季度的游戏狂潮也离我们越来越近了，各位玩家已经准备好要玩个痛快了吗？

※每期的调查表都会在UCG的官网上更新，参加投票并提交评语的读者，将有资格参加UCG的幸运读者抽奖哦！中奖情况请参看下期《游戏机实用技术》（即参加281期投票的读者将有机会参加282期的抽奖，奖品设置可参照当期的“读编往来”栏目）。此外，我们的邮箱地址是ucg@ucg.cn，欢迎各位来信说出自己的意见，帮助洛克共同进步。

本期特殊调查：对于3DS在发售约半年后便大幅度降价，请问各位玩家对此有何看法？

3DS大降价是近期最具爆炸性的新闻，对此发起的读者调查自然是必不可少的，其中36%参与调查的读者表示因为这次降价而对任天堂非常地失望，感到自己作为一个消费者受到了无情的背叛；而22%的读者则感到自己已经无需再持币观望了，是时候把这台垂延已久的机器给买下来，下面就让我们来看看几位读者的精彩答复：

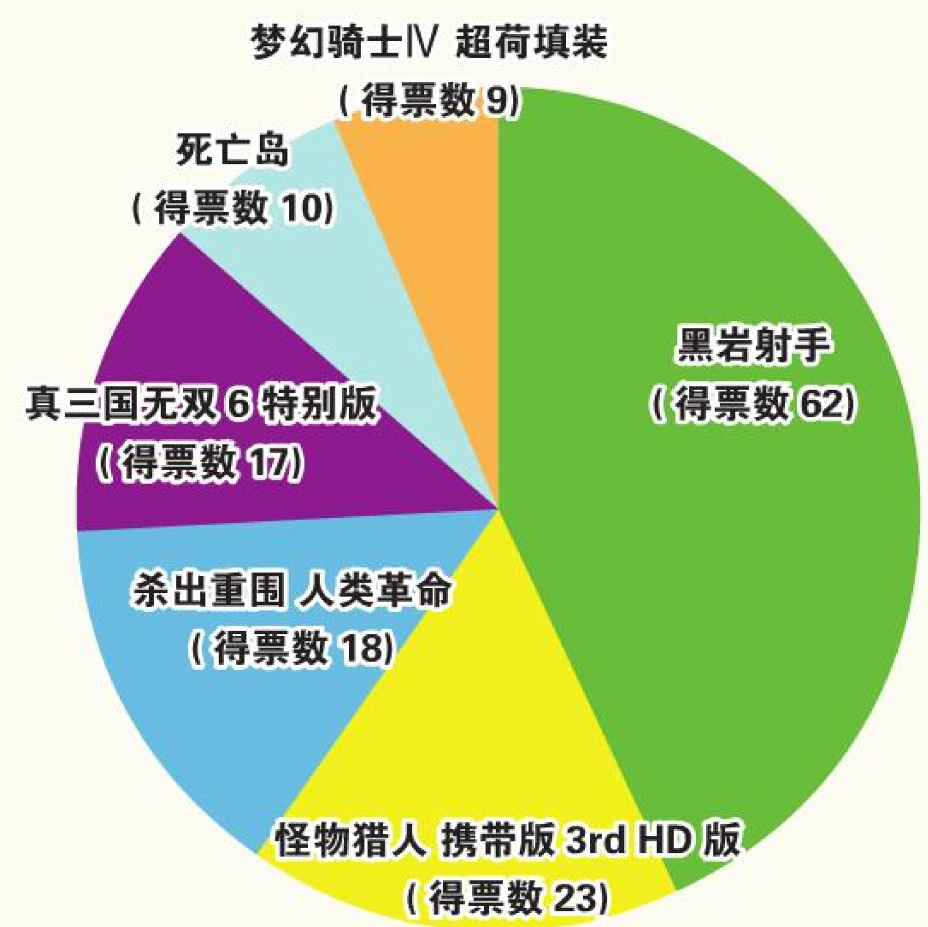
OTAKU 㐄岁★：我是一个学生，作为一个无产阶级无限向往资产阶级土豪。这次降价算是我这个无产阶级的福音了~

jakc小将：3DS的游戏少，就连我期待的刺客信条也取消了，要我挑新年礼物的话，还是PSV比较好。

笛音：天灾真是很无情，如果不支持老任，以后没掌机玩了怎么办？

281期排行榜最期待游戏调查

本次调查中，在动漫迷中有着超高人气的《黑岩射手》以42%的高比例荣获第一，帅气中又透着可爱气息的人设是投票的玩家们最为关注的重点，希望游戏的最终素质也能够与原作的手办保持同等水平；获得亚军的是有猎人众鼎力支持的《怪物猎人携带版3rd HD版》，在大屏幕上迎战雷狼龙的场面想必非常吸引人。下面，就让我们一起看看本期投票的具体结果吧。



读者评论

黑岩射手

Jake：黑岩最高！！！！！！！

MOXIJJ：FIGMA手办都第一时间预定，现在就等摩托车了，能不期待吗~~

死亡岛

HQ0128：被之前那个极具艺术性的CG预告片吸引住了，虽然对丧尸游戏没什么好感，但很想了解CG中的剧情会怎样发展，希望不要落入俗套。

杀出重围 人类革命

猪不猪脚无所谓啦：这么多年再看见它，不由得内牛满面啊！

怪物猎人 携带版3rd HD版

碧落音阶：这是一个属于猎人们的时代，我们用怪物的血液来谱写惊心动魄的篇章，在这个世界里，只有狩猎，或者被狩猎。

小龟：虽然没有PS3，但对于已经玩这个游戏玩到把PSP揉烂的我来讲，绝对要支持！经典无法用言语表达！

真·三国无双6特别版

联机四人组之阿晶：这次《真·三国无双6》光荣的“浪子回头”让玩家更期待下一作.大量dlc放出服装，剧本，武器，BGM,随后还有猛将传，真是让无双玩家大呼过瘾啊!有理由期待PSP平台的的表现。

PlayStation®
游戏专页

Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited (SCEH) 今日宣布搭载 HDD 160GB 的 PlayStation®3 (PS3™) 主机，将由目前的建议零售价 HK$2,399，以新建议零售价 HK$2,080 在香港地区推出。同样的搭载 HDD 320GB 的 PS3™ 价格亦从 HK$2,549 变更为 HK$2,230。新的建议零售价将自 2011 年 8 月 22 日（一）起于香港地区生效，备有木炭黑（CECH-3006A/CECH-3006B）与典雅白（CECH-3006ALW/CECH-3006BLW）两种颜色选择。

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

"PS电玩大本营"新浪微博 http://weibo.com/PSasia
"PS电玩大本营"腾讯微博 http://t.qq.com/PlayStation

超人气艾露又担正新GAME

《暖洋洋的猫猫村 狩猎日记 G》制品版登场！在这个游戏里，猫猫们会创作一个名叫"暖洋洋的猫猫村"的村庄，多个具有个性的新猫猫们将会在这村庄享受温泉，沿海捕鱼，过著悠闲的生活。不过新怪兽雷狼龙等也会登场，展开充实的探险！朋友们也会从《MH3》过来游玩，内容大增！







游戏名称：暖洋洋的猫猫村 狩猎日记 G 制品版
游戏平台: PSP® | 游戏语言: 日文 | 发售日期：8月10日

经典千年爱情故事《Xenogears》

SQUARE ENIX 精心制作的经典游戏《Xenogears》（异度装甲）回归！本作描述一个横跨几千年的爱情故事。游戏的主角虽然活在"现代"，但随著情节的推进，多少代人的恩怨纠葛，在战争与理解、仇恨与友情、命运与反抗的演绎中逐步显现。被遗忘的记忆中的悲剧重新上演。本作保留正统派 RPG 的流程，拥有独特演译的故事、唯美的画像和 3D 地图，展示细致的世界观和壮大的故事。





游戏名称：Xenogears
游戏平台：PS3™/PSP® | 游戏语言：日文 / 英文（分别发售）| 发售日期：8 月 9 日

亚洲网络游戏高峰会



早前举办的亚洲网络游戏高峰会邀请了一众来自内地、日本、本港等地的游戏界代表，SCEH 的副董事村濑胜彦先生也出席分享了成功个案。他又表示，现今 PS3 的游戏业务，除了传统的硬件游戏机及软件蓝光碟外，还有网络下载游戏、道具、服装、连线对战等，这些网络元素是以前所没有的。



详情：http://www.aoga.asia/chi/index.html

女神电脑节约定你

PlayStation 今年首次参加"香港电脑通讯节 2011"，并邀得 3 大宅男女神：糖妹（Kandy）、李蕴（Renee）及吴若希（Jinny）出席发布会，即场下战书广邀香港玩家于电脑节期间参加"PSN 女神夏日挑机赛"。丰富内容包括专为网民而设的"$1 买热玩 PSN 游戏"、香港 80 后梦寐以求的"免费 PS Home 豪装笋盘"、尚未推出的 PS3 射击游戏《Resistance 3》（抵抗 3）及格斗游戏《Street Fighter x Tekken》（街头霸王对铁拳）试玩、主攻小学生的"PS3 小学生游乐园"等等。



电脑节首日还会与高登网站合办首届"高登网络红人颁奖礼"，加上 3 大宅男女神糖妹、李蕴、吴若希亲临会场举行"PSN 女神夏日挑机赛"，同 FANS 零距离 COSPLAY 打机！比赛项目包括《GT 赛车 5》、《街头霸王对铁拳》，分别于 8 月 20 日和 8 月 21 日举行。

今年 PlayStation 于电脑展新设"PS3 小学生游戏园"，多款小学生最爱游戏包括《Cars 2》（汽车总动员）、《玩具总动员 3》（Toy Story 3）、《LittleBigPlanet 2》（小小大星球 2）将于现场免费试玩。凡父母携同子女试玩可获赠精美礼品一份，鼓励亲子打机。

详情请见：http://asia.playstation.com

瞩目大作《Final Fantasy 零式》PSN率先试玩！





游戏名称：FINAL FANTASY REISHIKI SHISAKUKATABAN [NATSUBI] 体验版
游戏平台：PSP® | 游戏语言：日文 | 发售日期：8 月 11 日

预计于本年 10 月推出的 PSP 瞩目大作《Final Fantasy 零式》已于 PSN 推出试玩版！此故事描绘了东方国家群 Orience 争夺水晶的四股势力的冲突。传说当厄运降临世界时，名叫 Agito 的救世主将会出现。主角为了成为 Agito，投身战火中。应用此体验版的存档，可以在之后的制品版中得到"夏服"特典！





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS logo","PlayStation","△○×□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"logo" is a registered trademark of Sony Corporation.

我的首页 | 我的微博 | 好友 | 模板 | 搜索微博、找人 搜索

关于游戏，业界大佬们有话要说！

您还可以输入 0 字

科隆游戏展开幕之际，诸多日本知名制作人纷纷飞往遥远的欧洲大陆，或学习或参观或宣传，目的都是为了拓展思路开拓市场。游戏市场全球化是业界共同的主题，闭门造车只会不断被被人甩在身后。日本游戏在西方早已不如十几年前那般呼风唤雨，而欧美游戏在日本市场也寸步维艰，这是一个需要相互融合的过程。

表情 | 图片 | 视频 | 音乐 | 话题　发布

UCG认证

九兵卫 U

游戏机实用技术资深编辑

282 关注 | 85868 粉丝 | 316 微博



SEGA老牌制作人，《如龙》之父。完成《如龙 终焉》的开发后投入《二进制领域》的监督制作中，这是一次全新的尝试。

名越稔洋 U：这次去德国科隆展出我们的新作《二进制领域》，途径伦敦，路上花了差不多17个小时。虽然展会的时间过得很快，但我却切身体会到科隆游戏展已经超越E3成为世界最大规模的游戏展会之一，实在让人感叹不已。

– 评论 –

九兵卫 U：E3是面向业内的展会，科隆游戏展的目标群体更偏向于玩家本身，两者规模自然也有所不同。

奈落 U：日本游戏业正慢慢被欧美游戏从全方面拉开差距，再没点危机意识就彻底败了。



Konami《潜龙谍影》系列制作人，未来的计划是3DS版《MGS》的移植与宣传，09年公布的新作《潜龙谍影 崛起》暂时无新情报

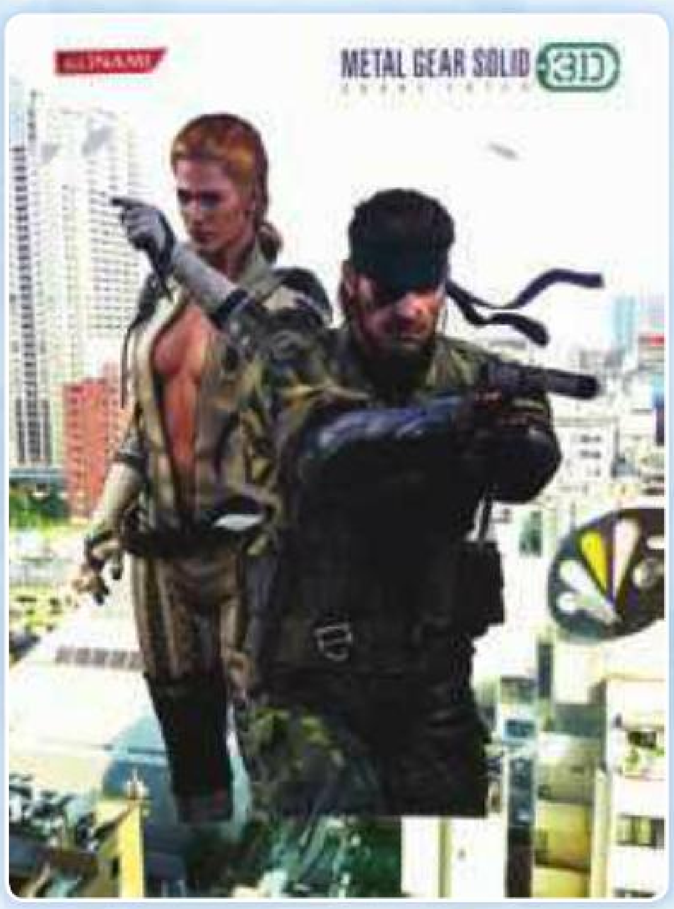
小岛秀夫 U：这十年来，每年为了准备E3，我享受不了“五一黄金周”。有了科隆游戏展，我的暑假也没了，连自己的生日（8月24日）都只能在会场里过。从德国回来之后马上就是TGS，所以周六周日也不能休息，要忙于展示影像的编辑，还得制作体验版DEMO和赠品、周边等等。即便如此，每年还是很愉快。

– 评论 –

星夜 U：就算是再出名的游戏制作人，背后也要付出巨大的努力和汗水，这值得我们尊重。

纱迦 U：我们制作杂志的周期也要紧跟各大展会的步伐，所以每年的5月和9月也同样是小编们最忙的时候。

小岛秀夫 U：今天开会商议TGS发放的免费周边内容。今年的夏天特别酷热，加上节电计划，所以向到场的观众派放扇子是最适宜不过的选择。我本打算做成传统的折扇，但宣传部的同事提出制作圆扇便于增加多种扇子的图案，于是就采用了后者的方案。



▲将在TGS上贩卖的《MGS 3DS》的大海报，现在被我贴在事务所的窗户上。



■这是我设计但最终被弃用的折扇方案。



▲大家看这些角色的扇子，想要哪一款呢？



ArcSystemWorks《苍翼默示录》制作人，早年协助石渡太辅开发过《罪恶装备XX》，现在为策划新作而频繁活动。

森利道 U：终于收齐了《俺妹》TV动画的全部8张蓝光碟，真是太棒了！

– 评论 –



九兵卫 U：原来《BB》的制作人才是《俺妹》的隐藏真饭，难道暗示着下一作的新角色会有来自《俺妹》的灵感？



森利道 U：坐在商务舱座位上的兽兵卫大人，很像那么回事嘛！

森利道 U：C80上限定发布200本的这本设定资料集《苍炎创世》是我将脑内爆发的概念浓缩而成的一本书，不许说这是系列的黑历史！

– 评论 –



狼来了 U：求入手！求剧透！新作的家用机版也快点推出吧！



SCE全球工作室总裁，负责管理PlayStation平台第一方游戏的开发统筹工作，近日出席科隆游戏展并接受了媒体的采访。

吉田修平 U：《最后的守护者》开发进度并不如我们想象中那么顺利，ICO小组的情况不容乐观，制作小组成员的压力很大。开发工作在一点点地缓慢进行中，SCE会对本作给予最大限度的支持，有新情报我们也会告诉大家。

– 评论 –

胜负师 U：或许是上田文人对自己的要求太高了，也或许是手头的资源还不够，只要能拿出一款对得起考验的好作品，不管多长时间我们都会等。

吉田修平 U：有人问我“《GT赛车》系列”的新作是否已经列入计划中了，我的回答是，Polyphony Digital目前最主要的工作内容还是《GT赛车5》的数据升级，不过新作已经进入概念与设定的制作阶段，但是这项前期工作可能要花费数年之久，希望大家能理解。

– 评论 –

天行者 U：这种游戏开发效率低得令人发指，在激烈的竞争面前怕是站不住脚的。



自从在今年E3大展上成为最大的赢家后，《战地3》越来越受到全世界玩家的关注，之后EA也放出了不少多人模式的内容。前段时间更是在PC平台上放出了多人模式的Alpha测试版，家用机玩家也不必羡慕嫉妒恨，因为用不了多久EA将在主机上放出Beta版的多人测试，系列粉丝跟FPS爱好者可有的玩了！感谢战地迷（zhandimi.com）对本文的大力支持。

文 天行者 & Forest_noir & 疯狂的卡叔 美编 anubis

战地3	Electronic Arts		主视角射击
多机种	Battlefield 3		美版
	2011年10月25日	1人	59.95美元
	对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：15岁以上

令人热血沸腾的战斗即将打响



多人模式职业

在E3合刊中，由于官方情报的缺失导致没有全面介绍本作的多人职业，不过在最新的情报中这些职业都一一曝光。《战地3》中的多人模式职业分为突击兵、工程兵、支援兵和侦察兵。虽然看上去跟系列前几作差不多，但是一些新要素的加入以及完全自定义的武器系统绝对能够展现出每一个玩家的个性！虽然每一个职业都能独当一面，但是游戏的主旨就是团队合作，如何搭配职业与制定战术才是取胜的关键。



武器配置：突击步枪、医疗包、电击器

擅长领域：冲锋陷阵、让重伤倒地的队友起死回生

突击兵是多人对战中的主力兵种，他们不仅能冲在最前线跟敌人火拼，而且跟队伍中的伤员与濒死者关系密切。本作的突击兵被赋予了救死扶伤的神圣使命，能随时把倒地失去战斗力的队友从死亡线上拉回来。

©2011 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.



工程兵 ENGINEER

武器配置：卡宾枪、反坦克火箭筒、维修工具

擅长领域：摧毁或修理载具，破坏掩体

工程兵与载具的关系最为密切，多人模式中不仅能修复因为损坏而无法正常使用的载具，更能使用火箭筒摧毁那些看似刀枪不入的装甲载具。另外枪械自定义可以允许玩家安装各种配件，比如工程兵能在卡宾枪上安装战术手电筒，这个挂件除了照明外，还能使近距离的敌人暂时致盲。



▲维修人员勋章（获取维修勋表50次）

▲神射手勋章（获得神射手勋表50次）

▲美军服务勋章（作为美军游戏时间达100小时）







丰富的奖励与解锁项目

如今的多人对战必然少不了丰富的解锁要素，许多玩家为了收集完全甚至会年复一年地玩上同一款游戏，因此可以说这些要素也是吸引玩家继续玩下去的动力之一。众所周知《战地 叛逆连2》中的勋章及解锁项目已经非常繁多了，而《战地3》将刷新这个记录，所有解锁项目将会比《战地 叛逆连2》多上10倍！并且有些武器载具都拥有各自独立“解锁树”。因此就算是一年后进行多人对战，你也会像刚拿到游戏时一样兴奋。

除了各种武器的挂件以及载具的解锁要素外，最吸引玩家的必然是各式各样的徽章了吧，而本作为了奖励玩家在对战过程中的各种突出表现，每局结束后系统就会奖励给玩家相应的“勋表（Ribbons）”；而随着玩家游戏时间的不断累积，各种数据统计也将不断增加，当达到某些条件之后，系统会给予玩家“勋章（Medals）”和“服役之星（Service Stars）”的奖励。

另外，游戏中获得的经验值将全部用于军阶的升级，而军阶的提升会解锁更多新武器以及新服装。



▲突击步枪勋表（以突击步枪击杀7人）



▲复仇者勋表（得到2次的复仇者击杀）



▲杰出玩家勋表（成为全场最佳玩家）



▲杰出小队勋表（成为全场最佳小队一员）



▲医疗效率勋表（电击苏醒5名战友）



▲空中战斗勋表（使用空中载具击杀6人）



支援兵 SUPPORT

武器配置：轻机枪、弹药包、C4

枪械配置：双脚架

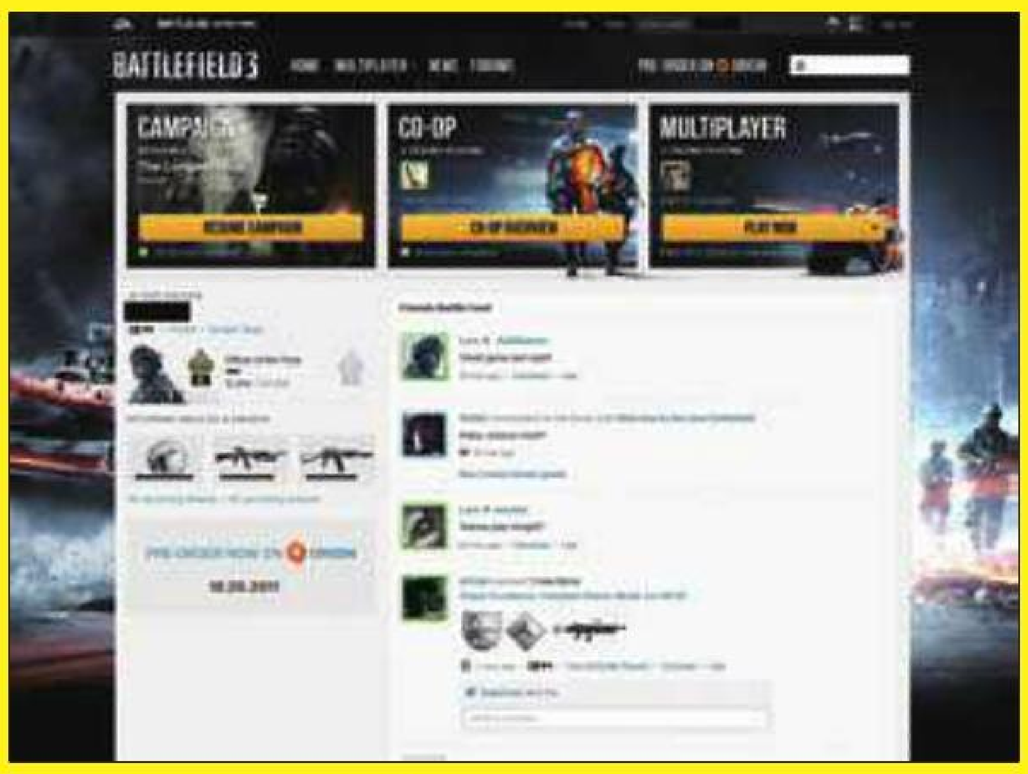
擅长领域：火力压制，补给弹药

支援兵可以说是移动的补给箱，因为他有用之不尽的弹药，正所谓“跟着支援兵走，有肉又有酒”。而新加入的双脚架要素让支援兵的轻机枪射击精度大幅上升。无论是直立还是卧倒状态，只要撑开了双脚架，那么枪械的射击进度就是最高状态。



战地部落格

作为主视角射击游戏的新标杆，建立一个属于“战地迷”自己的社交网络是理所应当的事情，因此战地部落格（Battlelog）就此诞生。这个社区除了能随时查询自己与好友的各项数据统计以外，还整合了微博和即时通讯等功能。只要登陆部落格，就能随时查看好友们的最新情况，交流对战心得和闲聊，还能随时查看各位正在进行多人游戏的好友所在的地图以及对战模式，PC 版甚至能直接从部落格里面加入战斗！



▲这就是战地部落格的首页。



▲玩家的各项数据都能在这里查看。



▲每一种武器也都有详尽的数据统计。



▲如果你购买的是PC版，那么能够从部落格里面随时加入战斗。

多人对战Alpha版大揭秘

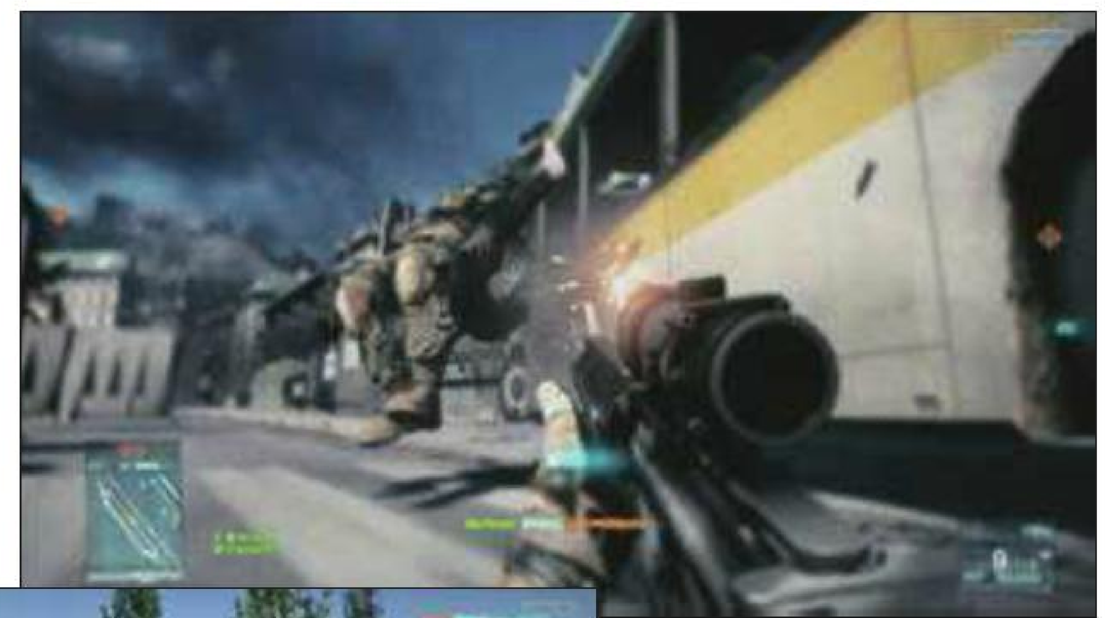
这次仅针对 PC 平台的测试已于 8 月 1 日结束了，虽然时间非常短暂，但是这个版本透露出的信息量可不少。





站立、蹲立、飞扑、卧倒

这次《战地 3》新加入了飞扑与卧倒的动作，长按蹲立键就能卧倒，奔跑状态中短按蹲立键就能飞扑了。对战中你会发现许多掩体都是为卧倒状态量身定做的，比如说矮墙和草丛，也许侦察兵在本作中能真正成为“蹲坑流”吧……



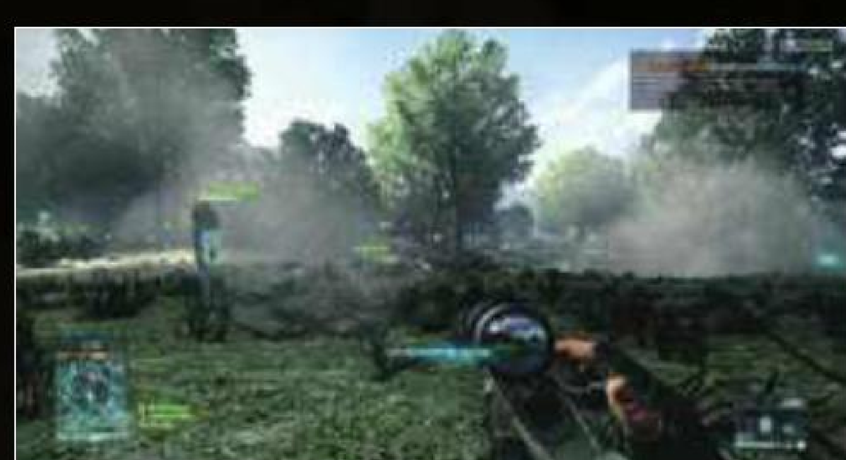




▲从站立姿势切换到其他姿势非常迅速，而且在切换的过程中玩家都能开枪，尤其是飞扑，射击精度还不低，因此在测试版中被玩家广泛使用。因此游戏的平衡设计师发话了，这得改，以后切换任何姿势的时候都会出现短暂的开枪不能状态。

憋气

当使用狙击步枪时，憋气能抵消因呼吸而造成的枪支摇晃，有助于精确瞄准。本作的憋气只能持续 3 秒，之后玩家控制的角色会因为缺氧而大口呼吸导致镜头剧烈摇晃。这也可以看作是制作组有意削弱蹲坑流。除了憋气会增加狙击难度以外，当狙击镜瞄准敌人时，也会导致镜面反光，从而暴露狙击手的藏身之处。









侦察兵 RECON

武器配置：半自动狙击步枪、无线电信标、激光瞄准器

枪械配置：六倍率狙击镜

擅长领域：远程狙击、报点

高倍率的狙击镜、能给队友提供敌人走向的报点技能，难怪侦察兵在玩家们的心目中就是狙击手啊。



▲弹匣打空后，就会出现拉机柄或按空仓挂机键的全套换弹动作。



▲推荐在未把弹匣打空的情况下换弹

战术装填 & 快速换弹

E3 上的消息已经证实了本作于《荣誉勋章》一样有战术装填的设定，即在未打空弹匣的情况下换弹能使弹匣容量变成 X+1 发。这多出来的一发子弹在诸如 MK11/SVD 和 SV98 这些狙击步枪中就显得尤为重要了。而且如果把弹匣打空，之后的上弹时间会相对较长，因此推荐大家在空弹匣状态上弹之后再次换弹让弹匣容量变为 +1 状态。

双脚架

无论是站立、蹲立还是卧倒状态，双脚架都能让武器的射击精度上升，而且让栓动式狙击步枪装备后能大幅减轻呼吸带来的镜头摇晃。让武器装备双脚夹之后，一旦满足“贴近平面”和“静止不动”两个条件，玩家控制的士兵就会在开镜前自动把脚架展开。不过撑开脚架花费的时间过长，而且撑开后射击角度有限，因此在遭遇敌人时，这个动作会害死自己。



■除了地面以外，只要是平面的物体，都能够让双脚夹架在上面，这不，架在了栏杆上。

匕首

《战地 3》中的匕首已经能作为一把独立的武器使用了，切换出来的方法是长按快速匕首键。匕首也有两套攻击方式，一种是面对敌人，贴身劈砍两刀即可要了对方的小命；另一种是背对敌人，发动匕首攻击后会让敌人进入强制站立不可移动的状态，直至对方死亡。背刺的有效距离为 1 米，全程耗时 4 秒，不仅一刀致命而且能获得对方的狗牌，过程华丽且演出性很强；不过在这期间你仍然有攻击判定，刺杀过程中被敌人的队友攻击会导致刺杀失败，因此发动背刺时一定要注意周围的敌情。



▲背刺发动后，双方的屏幕中都会出现华丽的演出效果，Alpha版中一共有5套背刺动作，如果正式版再多来几套，那真是厚道至极啊。



▲玩家普遍表示被刺杀时的演效果非常好，能看到自己被对方捅死很过瘾……

救与被救

由于突击兵能携带医疗包和电击器，因此这个职业也可以被称作“奶妈”了。本作的的电击器操作为：装备上电击器后长按扳机键为它充电，当距离倒地的队友足够近的时候会自动把队友救醒。这时候被救的队友会回复 30% 的血量，并且进入手持手枪无法移动的状态，接下来画面会提示被救者在以下两种选项中作出选择：

1. 接受急救。之后满血满状态原地复活。

2. 拒绝急救。直接死亡等待重生。

当然玩家也可以不着急作出选择，可以先用手枪杀掉在附近准备偷袭突击兵的敌人之后再作出选择。值得注意的是，系统给你的考虑时间只有 30 秒，时间一到就会死亡等待重生；如果在这个状态中又被敌人干掉，统计中的死亡数不会 +1；等待急救过程中再次被杀以及拒绝急救导致死亡的玩家，重生时间会缩短至 7 秒。

最新预告片解析

在 Gamescom 期间，EA 放出了《战地 3》多人模式的最新宣传片“里海边境（Caspian Border）”，除了展现超大规模的 64 人激烈对战以外，这个宣传片还透露了些许信息。



◀战斗机的热诱导空对空导弹。

▼侦察兵的遥控侦察机。





▲坦克的副武器：并列重机枪。



◀工程兵的EOD机器人。



◀美军防空战车：LAV-AD。

解锁项目

今年的 Gamescom 上《战地 3》依然是全场的焦点，而在展会期间 EA 更是放出了一份关于《战地 3》的文档，这份文档几乎把本作的多人模式的所有解锁项目都解密了，以下便是目前为止公布的解锁项目，当然可能跟正式版有出入。

枪械

突击兵主战枪
M16A3/AK74M突击步枪
HK416突击步枪
AN94突击步枪
KH2002无拖式突击步枪
AEK971突击步枪
F2000突击步枪
G3A3自动步枪
M16A4突击步枪

支援兵主战枪
M27/RPK-74M单兵轻机枪
M249轻机枪
Pecheneg轻机枪
M60通用机枪
M240通用机枪
QJY88式通用机枪

霰弹枪
870MCS泵动式霰弹枪
M1014半自动霰弹枪
Saiga 20k半自动霰弹枪
DAO-12半自动霰弹枪
USAS-12自动霰弹枪

冲锋枪
MP7单兵自卫武器
PDR单兵自卫武器
P90TR单兵自卫武器
UMP-45冲锋枪
P90冲锋枪
PP2000冲锋枪

侦察兵主战枪
Mk11/SVD半自动狙击枪
SV98栓动式狙击枪
M98B栓动式狙击枪
M39战斗步枪
SKS战斗步枪
M40A5栓动式狙击枪
M82A3栓动式狙击枪

工程兵主战枪
M4A1/AKS-74U卡宾枪
Scar-H CQB型短突击步枪
G36C CQB型短突击步枪
AS Val特种突击步枪
A-91无拖式突击步枪
SG553LB短突击步枪

手枪
M9手枪/Mp443手枪
Glock17手枪
M1911手枪
M9战术手枪（消音器+战术灯）
Mp443微声手枪（消音器）
Glock17微声手枪（消音器）
M1911战术手枪（消音器+战术灯）
Taurus Model 44转轮手枪
MP412转轮手枪
Glock18冲锋手枪
M93R冲锋手枪

通用武器
M67破片手榴弹
M18烟雾弹
匕首



战术附件列表

光学镜

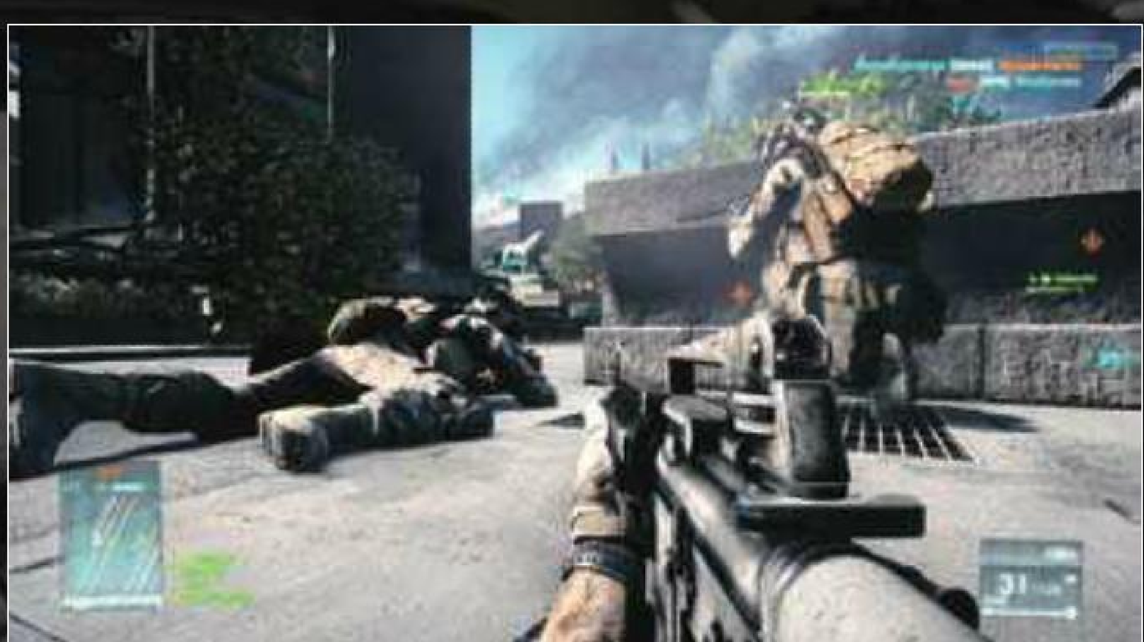
美军光学镜
Trijicon红点镜
EOTech全息瞄准镜
3.4倍率M145瞄准镜
4倍率ACOG瞄准镜
6倍率密位点狙击镜

俄军光学镜
Kobra红点镜
PK-AS全息瞄准镜
3.4倍率PK-A瞄准镜
4倍率PSO-1瞄准镜
6倍率PKS07狙击镜

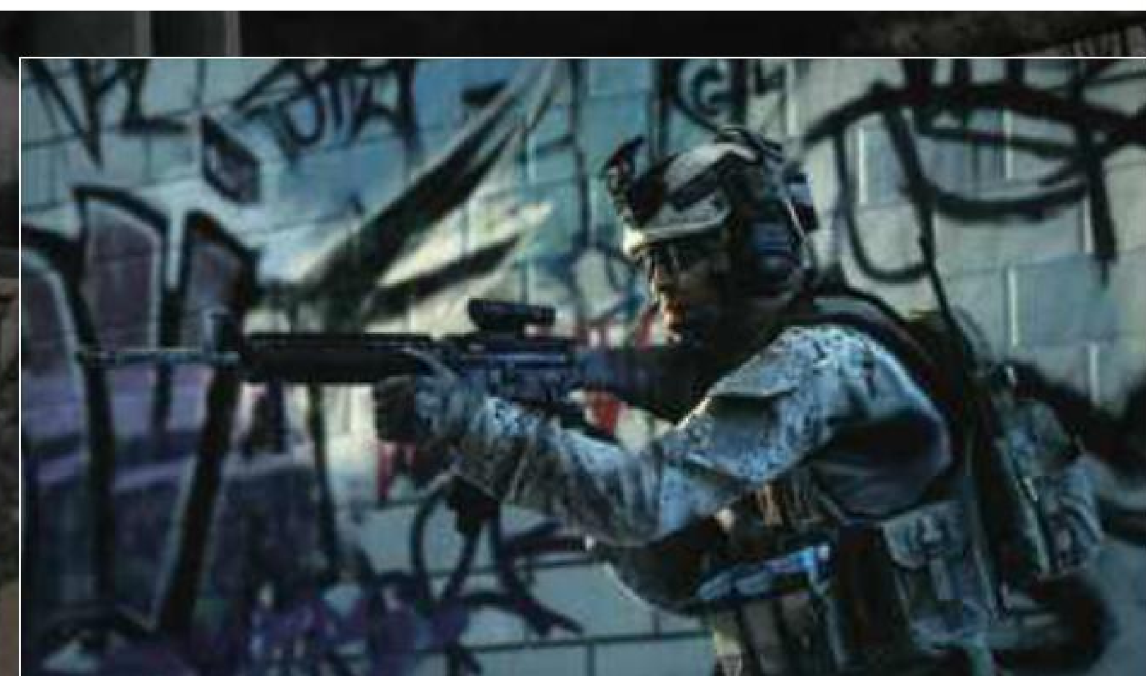
通用光学镜
12倍率测距式狙击镜
3倍率增强型夜视瞄准镜
6倍率增强型夜视狙击镜

主附件	
前握把	提升射击稳定性，减轻枪口上跳的影响。
双脚架	可在任意平面上展开，能大幅提升机枪的射击精度，和完全消除狙击步枪的呼吸摇晃。
鹿弹	默认霰弹，近战威力高。
箭霰弹	牺牲威力，强化穿透力的霰弹。
独头弹	类似于步枪弹的远程霰弹，可视作狙击步枪来使用。
高爆弹	类似于独头弹的远程霰弹，牺牲威力，换取小范围爆炸的能力。

副附件	
重枪管	牺牲自动和三发点射模式的射击精度，提升单发点射模式的射击精度。
枪口制退器	牺牲威力，提升自动模式的射击精度。
战术灯	除了照明功能外，近距离照射敌人，可造成致盲效果。
激光瞄准器	强化不开镜的射击精度，缺点是激光会暴露自身的方位。
消焰器	以威力为代价，减低枪声，并完全消除枪焰与曳光弹的视觉效果。
直拉式枪机	缩短栓动式狙击步枪，每枪之间的装填间隔。
大容量弹匣	弹匣容量加倍。







职业装备

医疗兵装备1	
医疗包	布置后，为2米半径内的士兵恢复体力。恢复速度每秒10%。
M320榴弹发射器—40mm榴弹	可用于杀敌、破坏掩体或是开辟道路的多用途兵器。适宜在多墙壁的场景使用。
M320榴弹发射器—40mm烟雾弹	掩护队友的利器，在任何地形都能派上用场。
M320榴弹发射器—40mm鹿弹	类似于霰弹的特种榴弹，可视作霰弹枪来使用，适宜巷战。
M26下挂式霰弹枪—鹿弹	3发子弹的栓动式霰弹枪，适宜巷战。
M26下挂式霰弹枪—箭霰弹	牺牲威力，强化穿透力的霰弹，适宜巷战。
M26下挂式霰弹枪—独头弹	类似于步枪弹的远程霰弹，适宜远射。
M26下挂式霰弹枪—箭霰弹	类似于独头弹的远程霰弹，适宜远射。

医疗兵装备2	
电击器（初始）	让重伤倒地的队友起死回生。

工程兵装备1	
SMAW/RPG-7 V2火箭筒（初始）	飞行速度快、下坠幅度轻的反坦克火箭。
M15反坦克地雷	一枚瘫痪一辆满耐久坦克，两枚直接摧毁。
Javelin反坦克导弹	威力巨大的激光制导反坦克导弹。它在没有激光制导的支援下，跟普通火箭没有两样。
FIM-92 Stinger/SA-18 IGLA防空导弹发射器	发射导弹前，必须瞄准敌方空军单位一段时间。推荐在武直、斗机轰炸完后，瞄准尾部发射，此时命中率最高。
M136 AT4线控导弹发射器	人工制导导弹，操作门槛高。

工程兵装备2	
焊枪（初始）	维修载具。
EOD机器人	工程兵操纵的排雷机器人，具有排雷、修理载具和安装/拆卸M-COM炸药等多种功能。

支援兵装备1	
C4炸药	可携带5份。两份C4瘫痪一辆满耐久坦克，三份直接摧毁。
M18 Claymore反步兵地雷	可携带3份。探测半径3米，致死射程1.5米，无法探测蹲下、卧倒的敌人。开阔地形很难杀死人。
60mm迫击炮	必须原地展开使用，操作门槛高。

支援兵装备2	
弹药包（初始）	布置后，为2米半径内的士兵补给弹药。

侦察兵装备1	
无人值守传感器（简称UGS）	类似于叛逆连队2的动态传感器，一次只能带一枚。原地展开UGS后，自动探测临近的敌人，并把他们的2D坐标标识在我方小地图上。UGS无法探测蹲下或卧倒的敌人。因自身体积大，UGS很容易被敌人发现并加以破坏。
无线电信标	原地展开后，侦察兵将自己的重生点转移到信标上，队友可在信标上重生。适宜担任队长的侦察兵使用。

侦察兵装备2	
SOFLAM	激光指示器，可为“制导”字样的兵器激光制导。
微型侦查机	侦查兵操纵的小型侦察机，拥有激光制导的能力。由于侦察机没有传感器的机能，只能依赖手动报点来标出敌人的位置。



载具附件

副武器	
并列轻机枪	射速快，伤害低，适宜巷战。
并列重机枪	射速慢，伤害高，视野开阔地形。
反坦克导弹发射器	步兵战车专用的线控导弹。发射后，导弹飞向准星瞄准的方向。
榴霰弹	坦克专用的反步兵炮弹，可视作霰弹枪来使用。
脱壳穿甲弹	坦克专用的反坦克炮弹。炮弹直击威力大，但因溅射过小，很难用于反步兵。
热诱导导弹	武直、战斗机和防空车装备的防空导弹。锁定后发射，导弹会自动追踪目标。
TV制导导弹	武直炮手专用的远程导弹。发射后，炮手视角转移到导弹前端的摄像头，以此进行人工制导。
制导炮弹	坦克专用的激光制导武器。在激光指示器的制导下，可实现自动追踪目标。
制导火箭	武直专用的激光制导武器。在激光指示器的制导下，可实现自动追踪目标。
制导导弹	战斗机专用的激光制导武器。在激光指示器的制导下，可实现自动追踪目标。

主动附件	
变焦光学镜	3倍率光学镜，让驾驶员看得更远，打得更准。
热成像光学镜	启动后，驾驶员视野变成红外热像图。散发热源的步兵和载具会转变成显然的白色图案。
车长独立热像观察站	坦克3号座椅专用的热成像站，效果跟热成像光学镜相同。
红外烟雾弹	释放出大量的烟雾，用来挡住敌人的视线。烟雾中的单位在一定时间内对报点和激光制导免疫。
红外诱饵弹	空军单位用于对抗热诱导导弹的附件。
激光指示器	为“制导”关键字的武器做激光制导。

被动附件	
反应装甲	减轻战车和坦克所受到的伤害。
履带加速	加快战车和坦克的移动速度。
灭火器	在载具陷入瘫痪时，自动扑灭火焰。没装灭火器的载具，瘫痪状态每秒失去1%的耐久度。
自动维修	加快自动维修的速度。
反热成像迷彩	在红外热像图中，不会显示成白色图案。
自动装填器	缩短主武器的装填时间。
火箭制导系统	类似于激光指示器，只能帮制导火箭制导。
感应扫描	步兵战车专用，自动探测附近的敌方陆军单位，并把他们的2D坐标标识在我方小地图上。
防空雷达	防空战车专用，自动探测敌方飞机和直升机，并把他们的2D坐标标识在我方小地图上。
光束扫描	侦察直升机专用，自动探测附近的敌人，并把他们的2D坐标标识在我方小地图上。
隐匿飞行	防空雷达无法探测到低空飞行的飞机或直升机。
ECM干扰器	侦察直升机专用，让附近的传感器和雷达失效。

载具

轻型运输车
Growler ITV
VDV Buggy

武装运输车
HMMWV
G3937 Vodnik

步兵战车
LAV-25
BMP-2M

防空战车
LAV-AD
9K22 Tunguska-M

主战坦克
MA Abrams
T-90

侦察直升机
AH-6J Littlebird
Z-11W

运输直升机
UH-1Y Venom
KA-60 Kasatka

武装直升机
AH-1Z Super Corba
MI-28 Havoc

战斗机
F/A-18E Super Hornet
SU-35BM Flanker-E

攻击机
A-10 Thunderbilt
SU-39

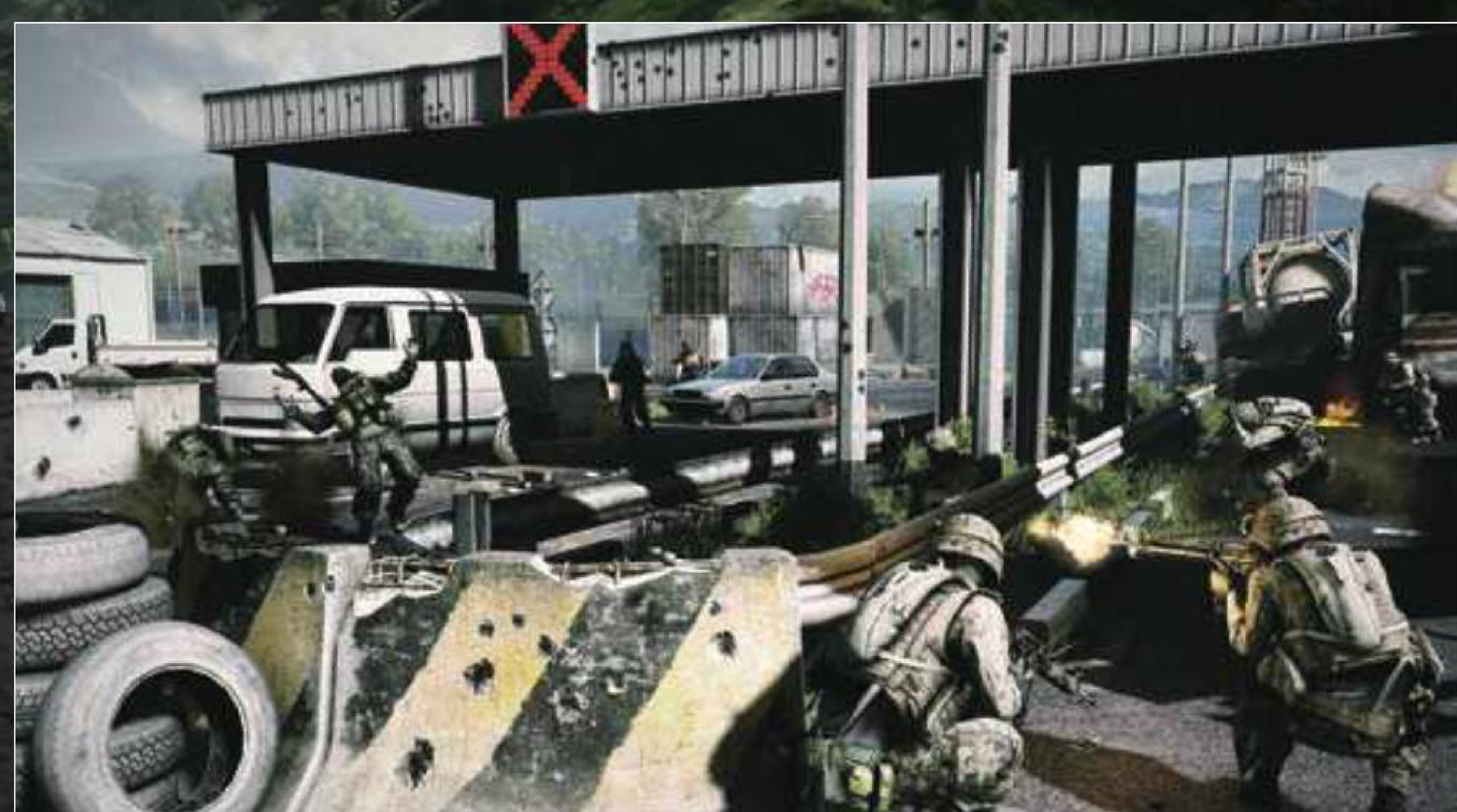
运输船
RHIB

两栖装甲突击车
AAV-7A1



士兵专长

项目	说明
跑步提速	跑步速度+10%
防弹背心	受到的子弹伤害－10%
EOD背心	受到的爆炸伤害－10%
火力压制抗性	缩短因火力压制造成的视野模糊的持续时间，从3秒缩减到1.5秒
精确射手训练	延长狙击时的憋气时间，从3秒延长到4.5秒
额外榴弹	破片手榴弹和40mm榴弹的携带量+1
额外弹药	主战枪和手枪的弹药携带量+100%
小队跑步提速	全队跑步速度+10%
小队防弹背心	全队受到的子弹伤害-10%
小队EOD背心	全队受到的爆炸伤害-10%
小队火力压制抗性	缩短全队因火力压制造成的视野模糊的持续时间，从3秒缩减到1.5秒
小队精确射手训练	延长全队狙击时的憋气时间，从3秒延长到4.5秒
小队额外榴弹	全队破片手榴弹和40mm榴弹的携带量+1
小队额外弹药	全队主战枪和手枪的弹药携带量+100%
憋气	半自动狙击步枪可以安装四倍镜来消除呼吸摇晃；同理，栓动狙击步枪的双脚架，在展开之后也玩起不会摇晃。



文 奈落 美编 NINA



上古卷轴Ⅴ 天际	Bethesda		角色扮演
多机种	The Elder Scroll V: Skyrim		美版
	预定2011年11月11日	1人	59.99美元
	无对应周边		

上古纪事

“《上古卷轴》系列”的世界背景如其名，设定在了人类文明的初期。到处是荒原与古树林，雪原与山谷。当然，还有那些隐藏在地下，幽深的地牢。偶尔在这里遇到文明，村落和城市给人的感觉也是人类文明的初期阶段，这些集落那么古朴、充满原始的野性，同时又富于热腾腾的生活气息。城市村落中的人们有自己的生活，你与之交谈，帮助他们完成一些事，于是你们的生活有了交集。他们的故事可能被改变，你或许也会因此走上另一条漫漫路。而另一些人，因为你没有与之发生交集，他们也许就成了擦肩而过的匆匆路人。这种散射式的NPC系统，让游戏恍如真实的人生。

RPG游戏的类型之多，已经难以罗列。《上古卷轴》的每一作都不是一部简单的RPG，其中的空灵浩瀚让体验过的人难以忘怀。自由与束缚，原始与文明，冲突与和谐，多种元素绘制成一幅上古纪事的卷轴。当玩家流浪荒野之中，俯瞰自然万物时的游子之心，是一种RPG的精髓。Bethesda从来没有将本系列首先当成“商品”，而是首先将游戏视为“作品”来对待。这种态度浇铸在了《上古卷轴Ⅴ 天际》的内敛博大之中。2011年11月11日，我们一起去仗剑原野，看龙啸苍穹！





©2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.

在本作中，这种“上古”和“人生”的感觉会被进一步加强。游戏的故事发生在前作的200年之后，天际省领主遭遇不测，诺德王国内部出现了大规模权力斗争。从民意来看，诺德的人民渴望天际省脱离帝国而独立。而另一方面，诺德内战早已经是“上古卷轴”之中记载的大凶之兆。诺德的古代毁灭之神Alduin从冥界觉醒，化身为巨龙的形态，率领巨龙军团席卷而来。玩家要扮演的屠龙者会在这个大背景下参与到故事当中，是被命运翻弄，还是主宰一切，选择权都在你手中。北方寒冷的冰封山谷和清冽的森林原野将会是玩家冒险的场所，这里有各种野生的怪兽和凶恶的盗贼等待玩家，更有类似猛犸的史前巨兽让人震撼，还有本作中的另一位主角——龙，它们隐藏在某处伺机而动，谁将成为谁的猎物，是你要回答的问题。







进入游戏

为了一解粉丝们的期待之苦，近日游戏的制作人Todd Howard亲自演示了一段游戏内容。让我们来边看边讲解一下本作的诸多惊喜吧。我们的旅程从一条森林小径开始，树叶贴图的细致和地面植被的精密刻画都在夸耀游戏百里挑一的画面。本作舍弃了前作的画面引擎，重新编写的图像引擎Creation Engine更重视自然事物细节的处理：阳光洒下在黄树林的斑驳光影、小溪流过溅起的水花、风雪中山崖岩石缝隙积累的残雪、地牢中枯木溢出的湿气……这些细节让人对本作的世界刻画充满期待。

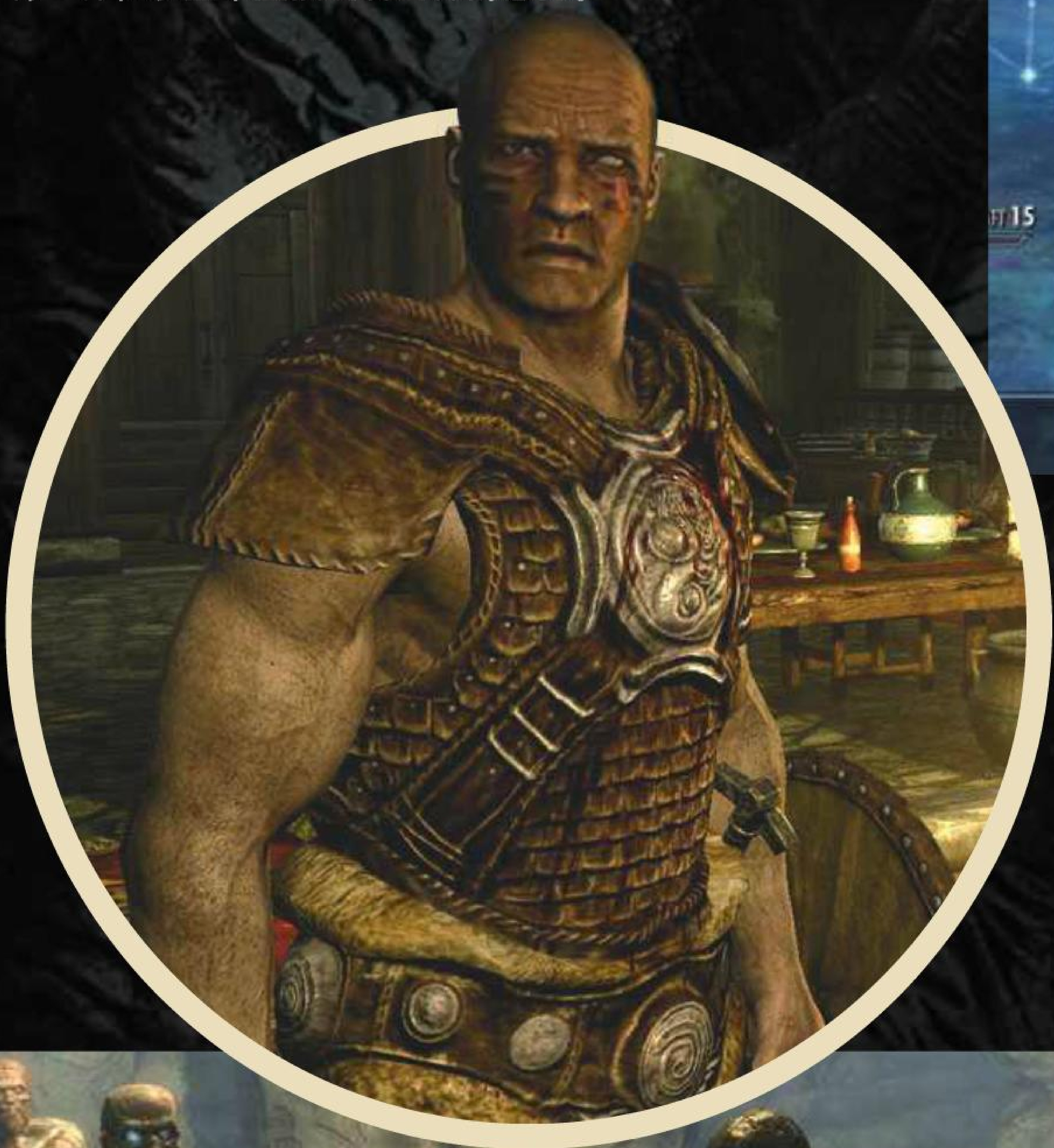




主角的外形和宣传画中的如出一辙，相信正式版中玩家依旧能任意选择种族和容貌。往前走不多远，就遇到了第一个人形的敌人，演示所使用的平台是X360，左右手分别对应LT和RT。玩家每只手可以装备的东西是自由的，你可以一手持剑、一手持盾；也可以一手持剑一手咏唱魔法。为了满足不同玩家，这次第三人称视角不但健在，而且做得非常出色。不习惯第一人称视角的玩家完全可以把本作当成另一款第三人称游戏体验。在与这几个匪徒战斗时，主角先用冰魔法使敌人的行动速度减慢，然后几下用剑连续攻击，让人惊喜的是，最后主角使出了动作游戏流行的“终结技”，爽快与残暴的感觉大增。

接着 Todd 演示了本作的系统菜单，让人惊艳的第一点是：升级技能的菜单是星空的星座，玩家抬起头就能直观地看到，然后设置技能，可谓简约与浪漫并重。第二点是地图菜单，玩家打开地图时并不是普通游戏的一张 2D 地图，而是以主角为起点，瞬间镜头拉远的全 3D 即时演算大地图，让人有一种在沙盘中直接观看世界的感觉。





系统介绍过后我们来到游戏的第一个村庄 Riverwood。恰如其名，这是一个原始的小村落，我们将在这里第一次体验游戏特殊的事件系统。Todd 讲到本作采用了类似拼盘的任务设计，游戏中只有一些大致的轮廓被设计出来，转折点和特殊事件留给玩家自己去触发、选择。正如一张大网，你选择从哪个转折点走向哪里，全由你决定。本作相比上一代大量扩充的配音演员，NPC 们不再是“异口同声”的 AI。大量的专业演员让数量众多的 NPC 仿佛活了起来。主角在这里接下第一个任务——帮助店主找回龙爪。









一路追赶村外盗贼的踪迹，终于在一座神殿的外面遇到一条巨龙，不过为了避免和巨龙正面交锋，主角选择了潜入神殿。在神殿中果然遇到了之前洗劫 Riverwood 村的盗贼，主角将其斩杀后却并没有找到关键的任务道具——龙爪。继续往前走遇到一个被 BOSS 蜘蛛困住的家伙，他答应我们救下他就告知龙爪的下落。没想到主角相信他的话击败蜘蛛 BOSS 后，这个小人竟然撒腿就跑。用远程武器击毙他后，果然在其身上找到了龙爪，原来他才是幕后黑手。但是此时身边被僵尸包围，拿上龙爪赶紧往前寻找出口。

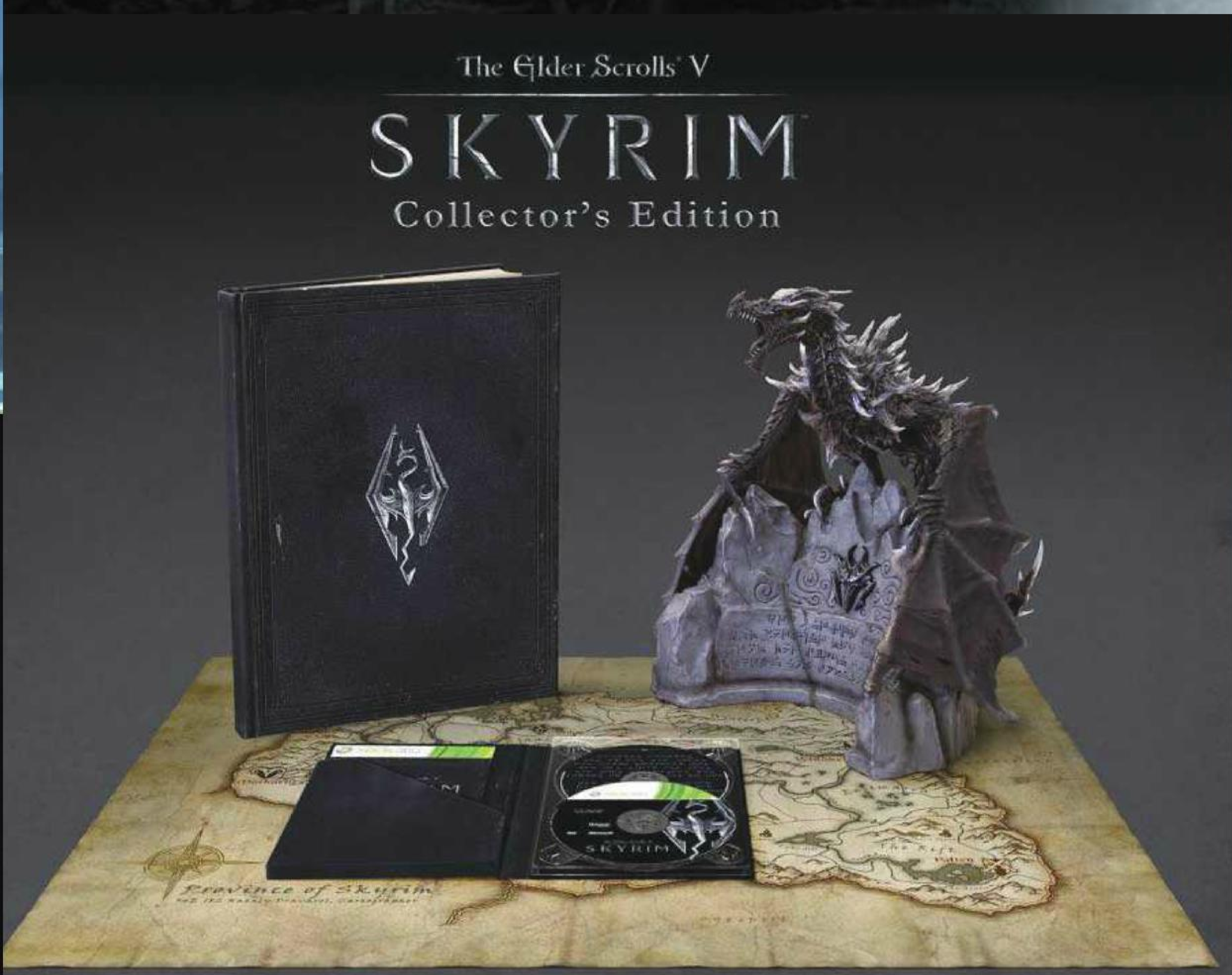
来到神殿的解谜之处，主角可以将自己的所有物品用全3D的方式任意旋转查看，甚至连获得的书籍都能实际去翻页！在这里主角看到龙爪上刻有解谜的密码，通过龙族的语言获得了特殊魔法——龙吼，这是本作的特殊系统，相当于高级魔法。此处的龙吼能使时间变慢，有些龙吼还能在旷野中召唤闪电给天空中盘旋的巨龙致命打击等等，有些类似超必杀技。解决掉敌人后，主角终于在一个空旷的场地再一次遭遇巨龙，一场恶战在所难免。







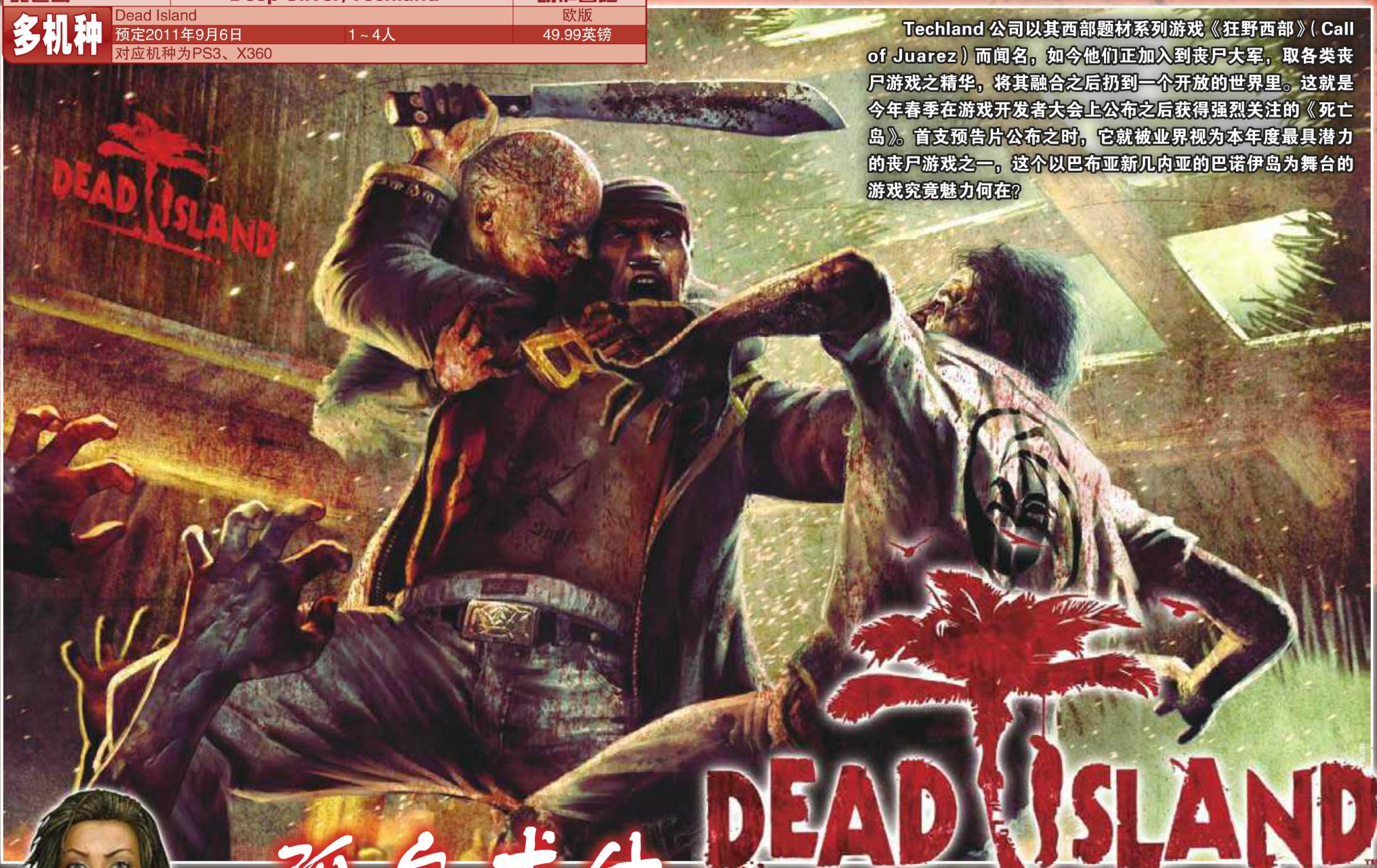
与龙的战斗是《上古卷轴Ⅴ 天际》的一大特色，哪个勇士不期待与恶龙来一场殊死恶斗呢？据Todd讲，本作与龙的战斗将重点刻画，不但数量多，而且战斗玩法丰富。并且玩家大部分与龙的战斗都是随机遭遇的！这场与喷火巨龙的战斗节奏非常紧凑，有点像“《怪物猎人》系列”的巨龙战。几番交手后，主角用冷兵器活生生剁死了巨龙，眼看它瞬间化为灰烬。之后主角竟然吸取了龙的魂魄，成为了真正的“龙之后裔”，游戏的演示也在这里结束了。究竟“龙之后裔”代表什么？将会给主角带来怎样的能力？玩家们还要继续耐心等待。



◄本作的限定版极为奢华！包括一本200页的精装设定集、游戏本体、游戏制作花絮DVD，最让人心动的是一座12英寸的龙王Alduin精美PVC雕像，以及一副布质的游戏地图！售价149.99美元。

文 清国清城 美编 NINA

死亡岛	Deep Silver/Techland		动作冒险
多机种	Dead Island		欧版
	预定2011年9月6日	1～4人	49.99英镑
	对应机种为PS3、X360		



Techland公司以其西部题材系列游戏《狂野西部》（Call of Juarez）而闻名，如今他们正加入到丧尸大军，取各类丧尸游戏之精华，将其融合之后扔到一个开放的世界里。这就是今年春季在游戏开发者大会上公布之后获得强烈关注的《死亡岛》。首支预告片公布之时，它就被业界视为本年度最具潜力的丧尸游戏之一，这个以巴布亚新几内亚的巴诺伊岛为舞台的游戏究竟魅力何在？

DEAD ISLAND

孤岛求生



《死亡岛》的游戏类型很容易令人想到Valve的《求生之路》，本作也是围绕四名能力各异的角色，他们都有各自的特殊技能与弱点，比如在速度、力量和使用尖锐物等方面的擅长情况。Sam B原本是一个摇滚明星，他擅长使用肉搏型武器。还有冲浪运动员Logan、行动敏捷的酒店员工Xianmei以及健硕的保安Purna。他们都因为对病毒的某种免疫能力而在这场丧尸浩劫中幸存了下来，但是在这个群尸乱舞的海岛上，究竟能活多久还不好说。不管你选择哪位角色，都有一个类似于RPG的升级系统，让你将角色朝着自己喜欢的方向发展。每个角色都有三条技能树，比如Sam B的技能是狂暴、战斗以及生存三类。狂暴技能不断发展下去，用拳头就能把丧尸打得脑袋开花。

Techland的Blazej Krakowiak表示，本作是从数年前就开始策划，当时本来没有做成4人游戏的打算，那时多人合作型游戏业没有今天这么流行。所以多人合作系统是在开发后期才加入的。Krakowiak说："这是一个很要命的组合，首先我们做的是一个开放型游戏，本身就很难预测，平衡性也很难调整，四个玩家一起来会让一切更加乱成一团。"

沙箱式丧尸游戏



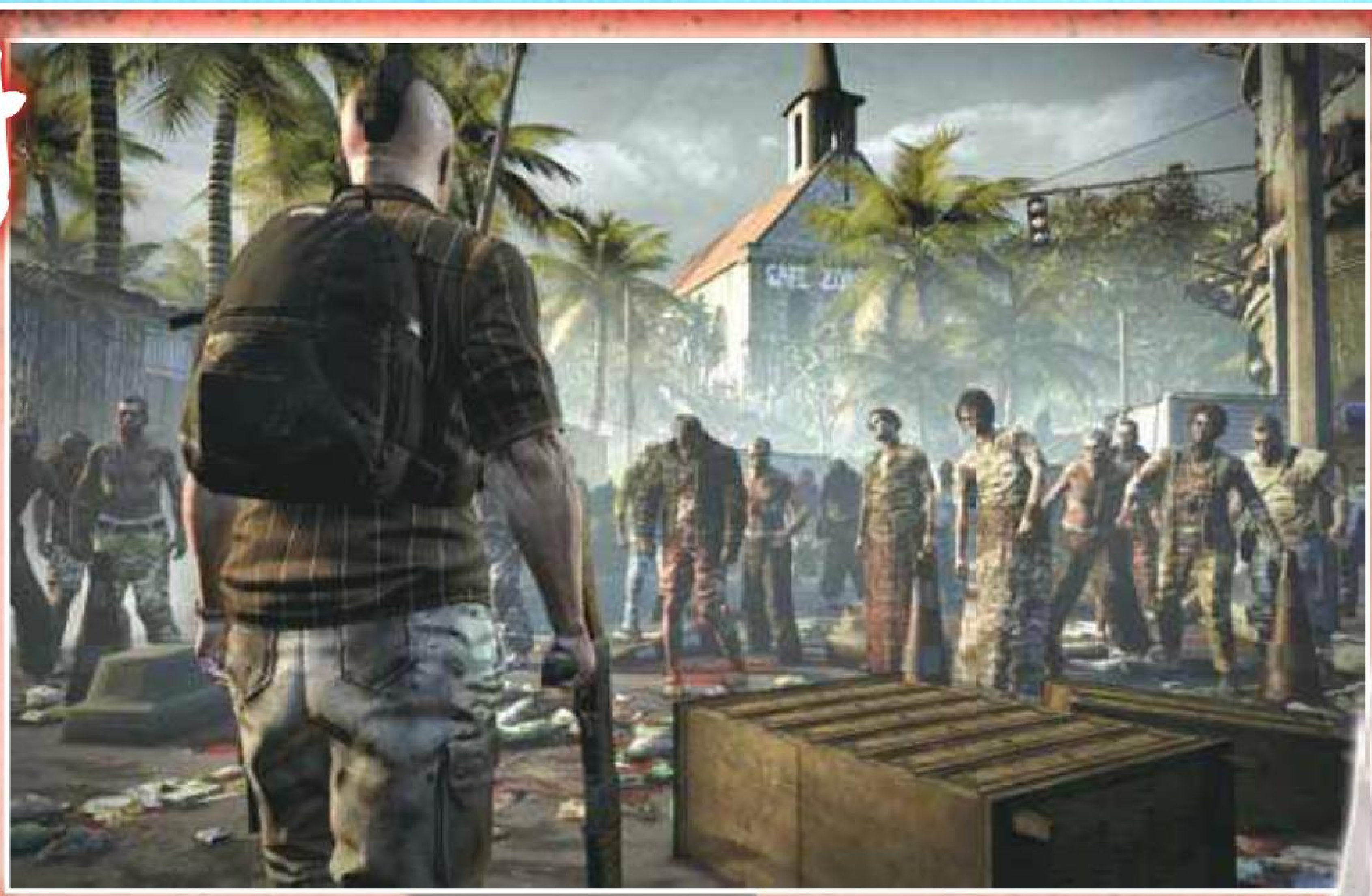
■要打死丧尸就要朝着头部打。本作有很多种终结技，比如将丧尸的头踩爆等。



《求生之路》虽然也是4人游戏，但是多数场景是在封闭的仓库或者围起来的农场里，而巴诺伊岛是一个开放式的大型岛屿，充满了剧情任务与分支任务。部分早期任务已经在一些演示中公开，比如寻找救生员、保护某人不受丧尸的攻击等等。而在后期任务中，玩家将逐步揭开海岛的丧尸浩劫之谜，并开启新的区域。在最开始的度假酒店外，有丛林甚至小镇可以探索，在那里不仅会遇到丧尸还有一些人类敌人，比如抢劫犯和占领了警察局的黑帮。Techland表示，本作主要围绕丧尸浩劫爆发不久之后的状态，人们仍然期待着军方到来解决所有问题，岛上仍然有一点法律与秩序可言。更重要的是，钱仍然具有交易的价值，可以用来购买新武器与装备。

©Copyright 2011 and Published by Deep Silver

就地取材



▲本作存在精力值的概念，与丧尸战斗时不能蛮干，如果不断攻击，精力值就会不断下降。

由于这是一个度假岛屿而不是战区，武器没那么容易找到。你别想有满地的AK47等着你去捡，更不会有用不完的子弹。有时候可能会在路边偶尔发现一把枪，但是子弹极其罕见。在大多数时候，你只能就地取材，用木板、船桨、棒球棍等普通物件战斗。但是这些物品在战斗中会逐渐损坏，要经常带到工场里维修，或者增添特殊功能。要让武器拥有新功能，首先要找到原理图，然后才能根据原理图的描绘获得对应的新功能。许多物品可以进行奇妙的组合，比如在冲浪板上绑电锯，或者给锤子和刀增加电击功能，其他包括磁带、电池等小东西都能变成武器的改造用品。给弯刀加装电击功能，可以在轻轻松松砍掉丧尸四肢的同时上演一场充满娱乐效果的光影秀。用各种古怪的物品组合进行战斗，尝试无数种可能性，其灵感应该是来自Capcom的《丧尸围城》。不过Krakowiak强调本作与《丧尸围城》完全不同："这就像拿《丧尸围城》与《求生之路》作对比，没有什么意义。《死亡岛》主要是围绕角色与故事，以及故事的展开方式。而《丧尸围城》在我看来就是一个玩具盒。"





▲比起其他黑乎乎的丧尸游戏，本作的画面几乎可以用"养眼"来形容。



▼拯救一些NPC也能得到好处，比如救了货车司机就会得到他的货车。

杀出尸群

本作并非纯粹以血浆和断肢营造视觉上的血腥恐怖感以及《丧尸围城》那样的荒诞感，而是试图探讨一些更严肃的主题。制作人Adrian Ciszewski说："这不是《丧尸围城》的有趣玩意儿，也不是疯狂博士的疯狂实验。"这位认真而专注的制作人，为了向动作捕捉演员演示丧尸的摔落动作而摔断了自己的腿。

与其他丧尸游戏相比，《死亡岛》的一个重要区别在于其敌人的设计。那些最普通的炮灰型丧尸就是最经典的那种行尸走肉，不同之处在于这是一群穿着比基尼和短裤的丧尸……随着玩家等级的提升，这些丧尸也会升级。他们一般是一小群一小群地出没，而不是像《丧尸围城》那样大量出现。有时候还可以利用这些丧尸，比如碰到人类敌人时，可以利用丧尸将他们引开。





■在工场里可以对武器进行改造。

炮灰丧尸们虽然恶心，不过要是跟那些更大块头的大丧尸比起来也不算那么令人作呕了。"撞锤（The Ram）穿着紧身衣，戴着汉尼拔般的面具，是一个势不可挡的坦克式劲敌，会像头犀牛一样冲过来，将其打倒的唯一方法是攻击背部的弱点。"溺死鬼"（Drowner）因为在游泳池里泡得太久，浑身都是恶心的水肿，皮肤被极度拉伸，以至于你能看到里面的器官。如果你看到"人肉炸弹"（The Suicider），一定要离得远远的，如果靠得太近，他就会爆炸，溅出一团浓汁，洒得你浑身都是。真正的噩梦是"屠夫"（The Butcher），穿着粗糙的工服，面部扭曲，前臂的骨头暴露在外，而且前臂还被他用来当做武器戳刺猎物。Krakowiak说："我们不会刻意模仿其他作品，我们会按照自己的方式制作游戏，当然同时也要记住那些我们所热爱的丧尸遗产。"

谱写圣骑士的光辉战史！



文 九兵卫 美编 心の永恒

圣骑战史		MMV	角色扮演
PSP	グランナイツヒストリ–		日版
	预定2011年9月1日	1人	5120日元
	对应周边未定		

相比其他大牌厂商，MMV 对于即将发售的《圣骑战史》宣传力度似乎并不怎么高，然而这丝毫不影响玩家对这款佳作的关注与期待。作为《奥丁领域》以及《胧村正》的完美延续，《圣骑战史》可谓将精美的 2D 绘风发挥到了极致，是 PSP 秋季软件阵容中最不可错过的一部原创作品。下面就让我们看看游戏的最新情报吧！

职业选择

进入游戏后，玩家首先需要在古之国罗格雷斯、骑士之国共和联邦以及魔法之国阿瓦隆之中选择一个国家，选择的国家不同，游戏的舞台与登场的主角也会发生变化。确定所属国家后，接下来便是选择角色的基本职业。游戏中的职业共有三大类九种类型：骑士——重战士、圣骑士、战乙女；射手——义贼、狩人、狙击手；巫师——魔术师、圣职者、魔女。



战斗系统

和《胧村正》一样，由于依然沿用了精致的 2D 画面，因此游戏中唯美的动画效果格外令人期待。不仅如此，本作的战斗部分还采用了一种独特的球形卷轴方式，角色在关卡内就宛如在一个球面的地平线上移动，画面感十足且充满童话色彩。



▲球形的卷轴方式让画面的表现力更为生动。



◀ 发动技能时会出现魄力的特写。

▼ 不同的阵型适合不同的战场。



战斗开始之前，玩家需要有针对性地设置队伍的阵型，不同阵型具体不同的辅助效果，例如“每回合 HP 自动回复”等等。进入战斗后，持有不同武器的角色可以通过完全不同的技能种类对敌人发起攻击，细剑适合连击，长枪利于突刺，魔法通常带有捍卫效果，大剑能以剑气远距离攻击……

角色养成

每场战斗获胜后，玩家的骑士获得对应的经验值即可升级，根据活跃程度的不同，国王所给予的赏赐也会发生变化。除了经验值，持续使用同一种武器也能带来熟练度的提升，在战斗或者特殊事件中入手"秘传书"之后，玩家还可以消费熟练度来习得全新的技能，成长方式多种多样。



▲在据点可以对角色进一步强化与训练。



▲骑士团的角色养成完全由玩家决定。

网络联机

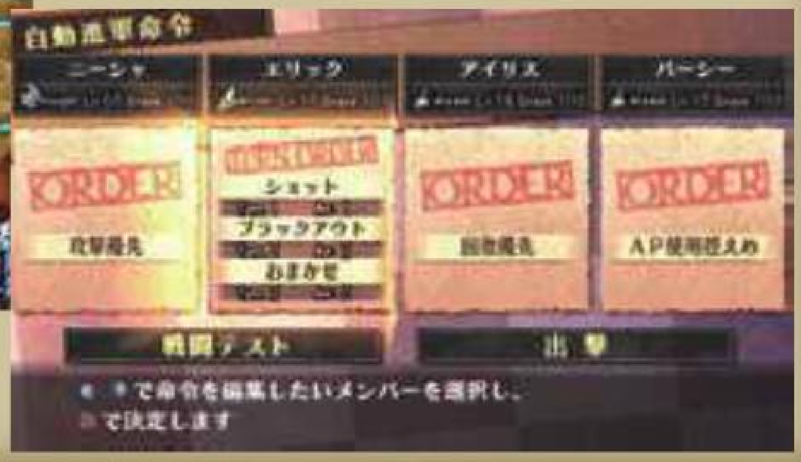
全新的网络联机模式是本作的一大亮点，世界各地的玩家可以在游戏中一决高下。战斗以骑士团VS骑士团的形式展开，最终通过不断的胜利来扩大自身国家的领土。先将PSP连接网络更新战场数据，接着开始战斗，最后再将自己的战斗成绩上传至网络。由于并非即时联网对战，所以玩家在下载完数据后可以根据自己的安排在线下完成战斗部分，充分发挥了掌机平台便携的特性。


▲玩家的行动将决定三个国家的领土范围。

所属同一个国家的玩家共享同样的战场，每个国家的版图会跟根据所有玩家的表现而每日更新，这点类似时下不少网游的设定。除了在战线上选择敌方阵地发起主动攻击，玩家还能设定骑士团"自动进军"。所谓"自动进军"值得是进入战斗前，玩家可以根据情况选择不同的AI战术指令，进入战斗后AI会自动帮助玩家完成战斗，节省了大量的时间。



▲来自世界各地的玩家为了共同的目标征战。



▶ 自动进军的人性化设定极为体贴。

新角色介绍

商人 艾尔菲斯

周游世界各地的行商人艾尔菲斯，对能赚钱的买卖和秘宝的情报最感兴趣。虽然作为一个商人总是缺乏精明的头脑，但艾尔菲斯的热情和气势总是让人觉得亲切。





占星师 丝托拉

可以通过星相来占卜未来的神秘占星师。各国的权力者对她的占卜趋之若鹜，无不渴望从她的口中得到未来的启示。不过由于她行踪不定，即便是一国之君也很难与其见上一面。







假面骑士

拥有操纵死灵之力的谜之骑士，他永远带着面具，没人知道他的真实长相与身分。惟一能确定的是，假面骑士誓要打倒遍及整个利斯提亚的拉提斯（ラティス）教会并取下主教的首级。





魔女 米拉

曾经给帝国带来极大恐怖的邪恶魔女——米拉。虽然长着一副少女般的面孔，但她却掌握着强大的魔法，在世界各地到处展开秘密活动，其行动目的无非令人猜透。





个性十足的BOSS

巨像

为了保护圣域以及秘宝而被创造出来的会动的巨像，它挥舞的重拳可以将骑士身穿的铠甲击碎，它胸口喷出的烈火能把一切不速之客化为灰烬，只有集结骑士团所有成员的力量才能将其击败。



邪龙

栖息在深山中的邪龙，拥有令人畏惧的巨大体型与力量。它有着极高的智慧并会使用人类的语言，传说在远古时代曾经与人类发生过撼天动地的纷争。面对如此强大的敌人到底怎么应对呢?



皇牌空战 突击地平线	NBGI	模拟驾驶
多机种 ACE COMBAT ASSAULT HORIZON		日版
2011年10月13日	1人	6800日元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

相信本作一定是每个空战迷10月份最为期待的作品，目前官方又放出了多种相关情报。可以看得出《皇牌空战 突击地平线》不再是单纯的空战，各种要素集结使得本作内容更加丰富饱满，充满了大作潜质。《皇牌空战 突击地平线》由作品畅销全美的军事小说家 Jim DeFelice 撰写剧本，足以见得 NBGI 在本作剧情方面的着力。让我们期待10月引爆天空的战斗吧！

文 华尔兹 美编 NINA



登场战机介绍



Rafale M

由法国 Dassault 公司开发，法国空军下一代的主力战机，被人们称作为“阵风”。有着双引擎、高灵活性以及多用途的特点。M型比起之前的型号有着各方面的进步，相信在本作中表现一定不俗。



Su-35

由苏联开发，苏-35战机的特点是远程，多用途，以及打击性能强。类似 SU-27，不过却有着更强的战斗力，目前 SU-35 并未服役，此次在游戏中我们可以一睹它的风采。



Typhoon

台风战斗机，由欧洲开发，特点为双发动机，多用途，前翼拥有三角翼（鸭式布局）。台风战机在欧洲市场非常畅销。受到英国、德国等国家的青睐，无论对空对地都有着非常强的性能，相信是不少玩家的首选。



最强反派登场！

原俄罗斯空军上校

Andrei Markov

40岁

这个长得酷似《GTA IV》主角NIKO的大叔就是游戏中的第一强敌安德烈 马尔科夫。安德烈隶属于反政府军，曾是俄罗斯空军出身，驾驶技术超一流，被授予过英雄勋章。现在已经退出政府，成为佣兵，被反政府军所雇用。因为所驾驶的战机印有鲨鱼图案，所以被人称为Akula（俄罗斯语中的鲛）。是俄罗斯空军中无人不知无人不晓的存在。

©NBGI

丰富的系统



两种操作系统

《皇牌空战》系列“的卖点之一便是在浩瀚的空中自由飞行，以及在空中将敌人一网打尽的强烈快感，但是过于复杂的操作可能会给新手带来各种障碍，影响操作的流畅性。本作贴心的设置了两种操作方式，适合不同的玩家。

首先是适合新手，便于高速飞行、追击、跟踪敌人，可以飞到足够高度后展开空战，适合在空战中专心战斗的标准操作系统。以及实现各种自由以及复杂操作的战术操作系统。如果是空战老手相信一定会选择第二种方式，而新兵也可以通过第一种方式充分体验到本作的战斗快感。



飞行辅助系统

对于战斗机来说，最大的敌人可能就是地面，在突击地面战斗中，很可能就因为飞行距离过低，或者被低空的各种障碍物阻隔导致坠机。这时如果开启了飞行辅助系统便可免于这一麻烦。

开启飞行辅助后机首会根据地形与障碍物自行判断回避，而且回避时会很真实，不会产生夸张的感觉。从此战机最大的敌人也没有恐惧的必要了。当然对于高手来说，可以将这个辅助关掉，体验原汁原味的飞行快感。



网战内容“首都攻防战”

作战方式

首都攻防战以世界上真实存在的大都市为舞台，可以让玩家体会到8人对8人的空战乐趣。在战斗中可以获得支援据点来让自己获得有利的局面，而和其他游戏的队长保卫战相似，我们的目标为直指对方的司令部！

网战中可以选择的战机类型也多种多样，轰炸机、武装直升机等都可以使用。每个飞机都有自己的性能特色，比如武装直升机拥有超低空飞行的能力，还可以避开雷达，在奇袭中可以起到关键作用。例如潜伏在某处给予对手死角强力打击等作战方式。选择不同的战机会有不同的玩法乐趣。



■战斗机无论在近、远距离都有很强的战斗牵制力。



►攻击机拥有强力的对地武器以及坚固的装甲。



▲武装直升机有很强的隐蔽性，可以在奇袭中产生作用。



►轰炸机拥有扭转战局的强大火力。可以将地面上的敌人瞬间化为乌有，但速度相对较慢。

技能习得与队友援助系统

在网战模式中玩家可以习得各种新技能，装备上这些技能可以对战斗更加有利，并且可以随意组合设置，向着对战斗更加有利的目标设置技能吧。

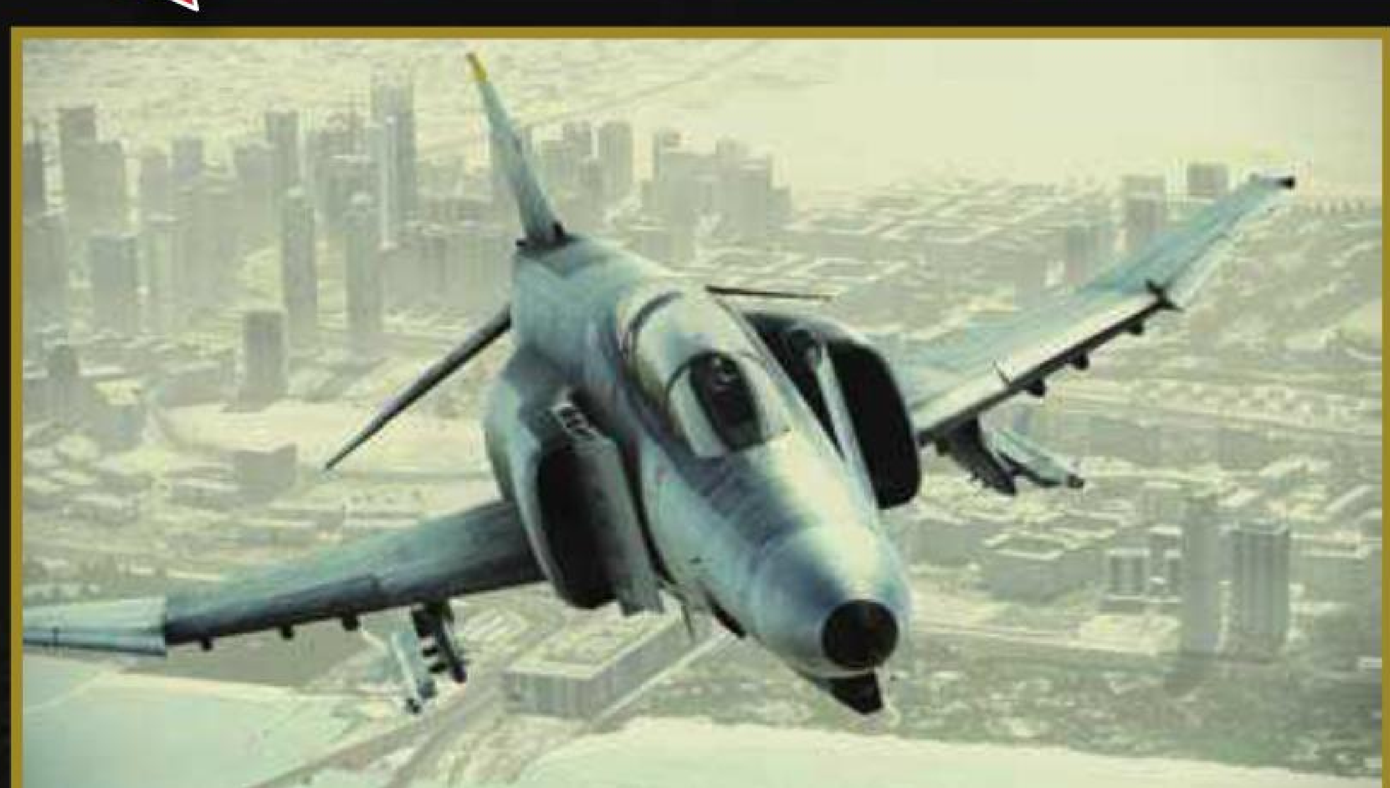


新增的队友援助系统可以与我方三架僚机组成战队，队友之间可以发动特定的团体技能，比如一齐攻击等，火力是通常的数倍。这需要与队友拥有足够的默契与合理的战术配合。与同伴合作，一起击溃对手！



预约特典





本作的限量预约特典为一张F-4E的卡片，玩家将卡片的密码通过PSN或者XBOX LIVE进行验证便可得到这架F-4E PhantomII。

F-4E PhantomII由美国为美国海军研制，是一种双座、双发、全天候、远程、超音速战斗轰炸机。多种优势融为一体，足以看出这架战机的强势。官方声明这架F-4E PhantomII只有通过预定的形式才能获得，想驾驶全部机体的玩家可不要错过了。

文 纱迦　美编 心の永恒

《真·三国无双6 猛将传》的3名新角色已经全部公布了，庞德的回归算是意料之中，而王异的加入算是意料之外。虽然在《三国志》和《三国演义》里王异连龙套都算不上，但是凭借在《三国志大战》里的出色表现，在日本玩家心目中已经有了很高的人气，这次《无双》终于也能在别人种的大树下乘凉了。值得一提的是，本作已确定会有X360版，欧版发售日定于11月18日，但日版依然是PS3独占。





真·三国无双6 猛将传	Koei Tecmo		动作
多机种	真·三国无双6 猛将传		日版
	预定2011年9月29日	1～2人	4800日元
	对应机种为PS3、X360，日版PS3独占		

传奇模式详情公布！

居城部分

传奇模式（レジェンドモード）开始之后，玩家要选择一名主将和一名副官，主将就是玩家要操纵的角色，副官则是影响街道发展方向的人。模式开始之后，玩家会来到自己的居城就任太守，根据玩家在传奇模式中的表现，你的居城也会不断发展。新的设施不断出现，例如制作武器的武器屋，增加获得印槽的锻冶屋，购买宝物的交易商等等。无论你选择谁作为副官，该有的设施一个都不会少，但居城的样子会有一些不同。



战斗部分

与居城里都督府的武将对话，就可以进入战斗部分。传奇模式收录了两种剧本，第一种名为英杰传，这种剧本类似于角色列传，是分人进行的，新武将也有对应的关卡。英杰传关卡将更讲究剧情，剧情同样采用无缝切换。第二种剧本名为传奇，这种剧本的关卡均是选自此前历代作品中的经典关卡，并以6代的系统重新制作。



从关卡选择画面来看，传奇模式的关卡采用的是渐进制，并不是说一开始就能选择所有关卡，你依然要循序渐进地打下去才能开启新关卡，而且路上还有分支。正篇中存在感薄弱的女性武将们，基本上都有自己专有的剧本。

隐藏武器



《真·三国无双2》开创了隐藏武器拿法这一破天荒的新要素，在此之后凡是没有类似设定的《无双》，评价都不会高到哪里去，《真·三国无双6》也不例外。因此《真·三国无双6 猛将传》里恢复了这一要素。这次隐藏武器都是在传奇模式中取得的，取得条件可以在关卡说明里直接观看。已公布的刚霸方天戟的入手条件就是在下邳城夺取战里，在刘备归还之前击破张飞等驻守下邳的武将。而刚霸方天戟的攻击力为84，附加5级斩属性，5个印槽，可谓相当强力。不过本作武器可以自由切换，不知拿隐藏武器需不需要限定角色和武器呢？



庞德

声优：森田成一

西凉猛将，原为马超属下，后投奔魏势力，抬棺决战关羽的故事非常有名，最后因水淹七军而被擒斩首。游戏中的庞德拥有超人的冷静和强大的意志力，下定决心后不管发生什么事情也要坚决完成目标。



王异

声优：桑岛法子

历史上是魏将赵昂的妻子，在赵昂镇守西凉的过程中立下不少功劳，让马超无功而返。游戏中她的全家被西凉军屠戮至尽，为了复仇而成为魏军参谋，对复仇以外的一切事情均不关心。

© コ－エ－テクモゲ－ムス All rights reserved.



热血男儿 坦克之梦

●朋友，想开坦克吗？

每一个熟知兵器发展史与战争史的玩家们都会知道，自坦克诞生以来，其作为一种路上战争兵器的地位便一路高升，而且从来没有被动摇过。在军事评论家口中，它们甚至享有“战争之王”的美誉。坦克集强大的火力与厚实的装甲与一身，奔驰于战场上的身影令人禁不住想起那曾经辉煌一时的中世纪骑士。相信每位热血男儿，都曾有过驾驶着战地上的猛虎与敌手交锋的梦想。但如今身处和平时代，就算投身从军，又有几人可以亲身得以见到真正的坦克，并获得操纵它们的机会？

不过，随着时代的进步，玩家们虽然无法在现实中接触到坦克，可在虚拟的游戏世界当中，过一把坦克驾驶员瘾的机会却变得越来越多，相信不少玩家在描述二战时期或现代战争题材的游戏中已经体验过了作为一个坦克驾驶者的乐趣。但是，令人遗憾的是，限于这些游戏本身的结构与表现手法，玩家一般只能在特定的关卡当中驾驶坦克，而网战当中要不就是没有坦克可开，要不就是被迫在狭小的场地当中使用，完全使不开手脚。难道红白机上的那款名作《坦克大战》，就没有一款游戏能够让玩家们亲身体验一次爽快的坦克集团战吗？

终于，在各位玩家们的迫切期待中，真正坦克对战网游大作，《坦克世界》诞生了！

被简称为 WOT 的《坦克世界》将故事背景放在了二战时期，玩家能够使用当时的美、德、苏、英、法、日等国家生产的坦克加入到那风云变幻的战场中，与其他玩友在网络上组成队伍，然后加入到各个经典的战场中展开一场场精彩的对战，亲身体验“战争之王”们的相互厮杀，在血与火中找到属于自己的友情与荣耀

一切关于坦克的应有尽有

既然游戏名叫《坦克世界》，自然在这游戏里头一切都是围绕着坦克来展开。玩家们操纵着坦克作战，用战斗中赢得的资金改造自己的坦克，又或者沿着美国、德国或苏联的工业路线来开发型号更先进性能更强大的新型坦克。除了坦克本身，作为玩家的化身，游戏中的坦克驾驶员也需要不断地磨练自己的驾驶技巧，除了在战斗中累积经验，也可以通过上坦克学院、军事学院和短期培训班来学习更多的理论知识，提高各种坦克驾驶技能的熟练度，甚至学会额外的技能。

游戏中的坦克分为五种，分别是：轻型坦克、中型坦克、重型坦克、自行反坦克炮和自行火炮。不同类型的坦克不但有着不同的驾驶方式，其作战思路与克敌方法也大相径庭，在团队作战时甚至还有着不同的职能位置。和经典的网络游戏《魔兽世界》中的团队副本有点类似，在坦克世界中，一个团队的每一个成员需要熟知自己所驾驶坦克的性能和在每一场战斗中该承担的任务，才能够协助团队夺得胜利。



除了有专业的坦克种类分别为，在《坦克世界》当中，每一台坦克都被细致地分成了：火炮、履带、炮塔、电台和发动机五个装备部位，玩家可以更换这些部位来提高或调整坦克本身的性能。如果觉得坦克性能还不够强，丰富的配件与给养可以让坦克和驾驶员的表现再上一层楼！



新版本掀中型坦克风潮

随着《坦克世界》新版本“星条旗的崛起”正式上线，以及全新美系 9 级中坦 M46 巴顿坦克的登场，在《坦克世界》中掀起了一阵中坦风潮。T–54、黑豹 2、M46 巴顿……各式各样的中型坦克穿梭于战场之上，书写着只属于中坦的传奇。



中坦作为游戏中性能最均衡的坦克，因为几乎不存在某一方面的性能突出点，所以相当考验玩家本身的技术与意识。想要用好这一种坦克，就必须先了解其类型的特点，下面就让我们来看一看中坦与重坦的数据差距：1、装甲，中坦的装甲要比同级重坦差 60mm 左右。2、火力，中坦的火力要比同级重坦差 1 个级别。3、生命，中坦的生命要比同级重坦少。4、机动，中坦的机动要比同级重坦快 10 迈左右。由此得出的结论是，中型坦克一对一情况下，可以与低一个级别的重型坦克作战，而当与同级重坦作战时则需要其他火力支援。

看到这里，各位玩家们是否已经对《坦克世界》感到跃跃欲试了？想要证明自己的实力，就快来 WOT 战个痛快吧！



新作短波

本期杂志制作期间迎来了今年以来最困难的游戏荒……不过经常关注短波和发售表的读者可能会发现，接下来的一段时间将会迎来日式游戏的一段小高潮。各位玩家不妨借这段游戏荒休息一下自己的大脑和手指，准备迎接接下来三个月内近乎疯狂的游戏大潮吧！

欧美高人气《战锤 40K》最新作《战锤 40K 星际战士》将于 9 月初发售，这款超爽快的第三人称射击游戏必然会受到玩家的喜爱；另外一款可能大家比较陌生，不过玩法跟之前的《子弹风暴》比较类似，它就是《阵亡统计》，虽然游戏的问题不少，但是独特的玩法还是会吸引玩家去购买本作的。

PSP 将于10月27日在PSP上登场的标准回合制RPG《七龙战记 2020》近日公布了一段影片，这段影片的主要内容讲述了战斗过程以及战斗结束后的技能点数分配过程。从影片中可以看出，本作的技能系统异常复杂而精细。

PSV 8 月 13 日举办的 PROTOTYPR FANS 感谢会中，PROTOTYPR 社长宣布，PC 平台的美少女游戏名作《リトルバスターズ！》移植到了 PSV 平台，但是在大会上只公布了一些画面，没有进行实机展示，具体开发进度还不明朗。

PSP 将于 10 月 27 日在 PSP 上登场的由人气动画改编的同名游戏《萝球部》公开了预约特典：一方印有白色学校泳装造型智花的方巾和一个人气角色艾莉的女仆装造型手办。

紧急速报

超越未来 修复时间之箭

对应机种为 PSP、PS3

多机种 文字冒险 ■BEYOND THE FUTURE -FIX THE TIME ARROWS- ■日版 ■5pb. Games ■2011年冬

和 5pb. Games 擅长的现代背景文字冒险游戏不同的是，本作的故事背景非常具有幻想风，讲述了在广阔的阿涅尔海德大路上，一位见习神官少女在数名随从的陪伴下在世界各地冒险的故事，当然，现在关于故事方面我们知道的还不多，不过相信本作的剧情一定不会让大家失望的（个人认为，《超越未来》这个标题本身就大有玄机）。

由文字冒险游戏大厂 5pb. Games 开发的将于今年冬天发售的女性向恋爱冒险游戏《超越未来 修复时间之箭》最近公布了男女主角的设定图，这类游戏可以说是"人设决定生命"，如果人设既不美型又不讨巧的话，即使你的剧情再出色也有可能输在起跑线上。不过在这一点上，拥有着多名出色画师的 5pb. Games 相信不会让玩家失望，而从公布的角色设定图来看，本作的人物设计十分美型，但是也不缺乏独特的风格，至少笔者本人非常喜欢这个人设（当然仅限女主角，而且男性角色们那个换给女主角穿毫无违和感的衣服实在是太……）。



阿涅尔海德最北端的村庄多多那的见习神官少女，对世间万物抱有很强的好奇心，性格天真单纯，对爱情的态度也是纯粹无比。

擅长一切格斗技巧，崇尚自由的格斗家，性格开朗不拘小节，对于神殿教导的知识和礼节并不非常尊重。

扎维拉出身的佣兵，不善于表达感情以及与别人交流，剑术非常高超。

女主角出生的同时就陪伴在他身边的年轻妖精，可以说是女主角的青梅竹马，他在神殿长大，一致认为和他一起长大的女主角是好朋友，性格开朗天真。

英格利德神殿守护骑士团"白百合骑士团"的团长，是英格利德神的忠实信徒，一切行动皆以英格利德神殿的指导为准。

米特潘地区附近森林居住的妖精，属于人狼族。看起来虽然是个喧闹的少年，但是却是队伍中年龄最大的。

自称为大贤者的疯子，言行不受常理拘束，一切行动以自我为中心。

战锤 40K 星际战士

多机种 第三人称射击 ■ Warhammer 40000: Space Marine ■美版 ■ THQ ■ 2011 年 9 月 6 日

对应机种为 PS3、X360 [文：天行者]



《战锤 40K》以其复杂且庞大的世界观深受玩家的追捧，今年也将推出一款以人类帝国的精英战士——星际战士为主角（Space Marine）的游戏。

跟以往的同名游戏游戏不同，这是一款爽快的第三人称射击游戏，在本作中，玩家将扮演泰特斯队长（Captain Titus），对抗入侵人类世界的外星军队，人类种族的生死存亡都要靠最后的希望星际战士了。初次见到游戏的演示影像时，给人的第一印象是盔甲的厚重感表现得非常到位，不管是跑动还是砍杀敌人都真实可信。本作的战斗系统非常独特，能够让玩家在游戏过程中流畅地在近战和远距离武器中来回切换，比如当敌人接近你后切换至近战武器攻击它，把它打出去之后再接换回远距离武器给它致命一击。所以说游戏的爽快度值得肯定。

除了爽快的战斗以外，游戏的过场以及配乐都非常出色，绝对是 3A 级大作的水平，丰富的剧情配合本来就庞大的世界观，整个游戏过程就像在看一部好莱坞动作巨片，游戏中的背叛与阴谋、希望与恐惧都被展现得淋漓尽致。

本作的多人对战模式同样好玩，玩家能在星际战士和混沌星际战士中任意选择，游戏最多支持 16 人对战，随着游戏时间的增长以及各项数据统计的上升，还能解锁各种新的武器和装备。另一大亮点就是玩家能自定义自己的盔甲和装备，能够定义的项目数量较多，因此打造一个极富个性的星际战士将不再是一件难事。

虽然游戏从公布到接近发售都显得比较低调，但是就目前的情报和影像来看，本作的素质绝对会令所有玩家满意，而且由于游戏类型的改变，这也会使更多的玩家来了解《战锤 40K》的世界观。游戏将于今年 9 月 6 日发售。


▲游戏的剧情将是一大看点。


▲游戏过程紧张刺激，爆炸场面层出不穷。


▲多人对战同样好玩。

阵亡统计

多机种 主视角射击 ■ Bodycount ■美版 ■ Codemasters ■ 2011 年 8 月 30 日

对应机种为 PS3、X360 [文：华尔兹]



和嘻哈团体同名的本作，在 E3 宣传片中给我最大的惊喜是这款游戏的配乐，而除了火爆外笔者感觉本作与其他 FPS 游戏并无太大区别。不过，游戏最近放出了一些新情报，让我们来一窥本作的究竟。

游戏中加入了延长游戏时间的挑战模式，在这个挑战模式中要想获得更高的分数，就要使用创意来将敌人消灭，有点像前段时间的《子弹风暴》。而连杀数人也是获得更多得分的主要方式之一。爆头、背后杀敌、手雷以及地雷这些环境杀敌也是提高分数的主要手段。这些挑战只需边跑边打即可很快完成，但想获得高的分数就必须选择适当的时机，以及合适的战法。游戏中有非常多的武器可供选择，在抢到强力武器后便可主宰战场，系统也会毫不吝啬的给予玩家高分。

游戏的一大特色系统便是 intel，敌人死亡后便会泄露出这些情报，可以看做是经验值。通过这些经验值可以获得战场上的战术优势能力，也就是类似于《未知海域 2》中的助力器。在关键时刻会提供玩家很大的帮助。

本作的地图多种多样，例如虚构的西非国家军事总部，以及亚洲的一个小渔村等，还有不少类似《创战纪》的未来场景，跨度非常大，场面也很火爆。

从目前情报来看，游戏的问题也不少。首先便是在 AI 方面值得商榷，敌人会过于频繁的扔手雷，影响战斗时的乐趣。而在实行特殊方法杀敌时又遇到了新的问题，虽然使用环境杀敌可以破坏的地方很多，但仍有许多局限性。比如村庄中看似易于破坏的建筑，连扔数个手雷过去，都没有一点反应，难免让人失望。

游戏预订 8 月 30 日发售，喜欢 FPS 玩家应该会喜欢火爆激烈的本作。


▲这种扛着重机枪的敌人不时会出现在战场上。


▲游戏中也有这种未来感十足的场景。


▲干掉毫无防备的敌人。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



狩猎日记 暖洋洋的猫猫村G



PSP
モンハン日记 ぽかぽかアイル—村G
Capcom
模拟经营
2011年8月10日
日版
总分 25

热血推荐





可爱的艾路猫猫又回来了，前作良好的市场反应让Capcom果断追击续作，本作理所应当地扩大了村庄可建设的地盘，并且可以继承《MHP3》的猫猫资料。游戏中随处可见"《怪物猎人》系列"的元素，音乐和新加入的敌人让日日夜夜剁龙刷素材的人们倍感清新。是一款治愈系佳作。

本作的基本玩法和前作相同，想要村子更加热闹就需要在新开垦出来的土地上建设新设施以吸引感兴趣的猫猫，同时还需要不断扩大设施。除了卖萌的艾露猫,各种《怪物猎人》系列中的怪物与经典元素也会让系列老玩家产生难以抗拒的共鸣。游戏的整体难度不高，非常适合休闲并放松一下心情。

看准女性和少年玩家市场的清新作品。艾路猫的表情憨态可掬，虽然只能喵喵叫却让玩家总是忍俊不禁。游戏的开场CG比较厚道，新增的怪物也是呆头呆脑，打起来欢乐无比。游戏的地图比起前作有明显进步，村庄内的可玩要素也很充实，继承系统让玩家们比较欣慰。

超级口袋妖怪 乱战



3DS
スーパーポケモンスクランブル
Nintendo
动作
2011年8月11日
日版
总分 24

热血推荐





游戏类型从正统系列作品的RPG改成了动作游戏，本作的游戏素质仍然极佳，耐玩度相当高。收集与培养依旧是最大主题，获得口袋妖怪的方式从靠精灵球捕捉变成了打倒该种口袋妖怪后有一定几率获得，要刷出一只极品口袋妖怪，玩家可要准备花上不少时间哦。

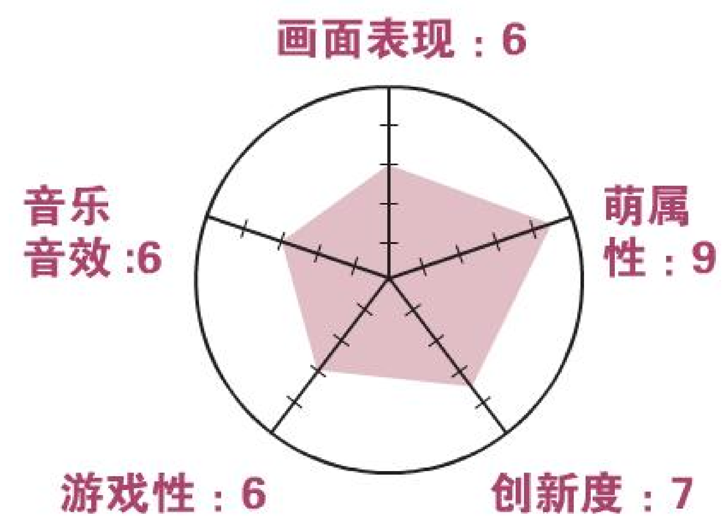
本作虽然是动作游戏，但是城镇设施的建设系统也很有爱，花费P点后看着城镇一点点地成长起来的感觉相当好。游戏的手感不错，操纵口袋妖怪和成群的敌人对战时的爽快感十足，还隐隐有点儿无双般的味道。最后要提一下的是，口袋妖怪们的叫声都很萌哦。

本作的主角其实是"口袋妖怪"们的玩偶，以简便爽快的方式进行的乱斗游戏。本作的登场精灵堪称豪华，在次时代掌机上的华丽画面表现让系列老玩家泪流满面。打倒敌人就可以收其为同伴的系统让收集乐趣简单明了。丰富的模式和让人忍俊不禁的BOSS战也是一大亮点。

超次元游戏 海王星mk2



PS3
■超次元ゲイム ネプテューヌmk2
■Compile Heart
■角色扮演
■2011年8月18日
■日版
总分 21





这是一款彻头彻尾走萌系路线的游戏，角色是最大的卖点，可爱的人设以及豪华的声优让人非常满意。除了画面与音效一般，游戏的内容则相比前作也进化不大，硬伤没有但小问题不少，加之战斗节奏较慢，迷宫的探索过程有些乏味。游戏中往女性角色身上贴图的系统比较邪恶，好孩子千万不要尝试哦！

游戏玩起来和前作差不多，喜欢这类风格游戏的人会从中找到大量乐趣。但单就一款角色扮演游戏而言，游戏不合格的地方太多了：任务相似、画面简陋、角色动作单一、系统有待改良……不过比起前作来，至少本作在读盘速度方面有了明显进步，也多少增添了一些玩家将游戏完美的决心。

存在即为合理，什么样的市场孕育什么样的作品。无论画面还是战斗系统，本作作为一款RPG游戏基本上是小作坊级的作品，但是契合游戏业界的背景设定，让熟悉业界玩家倍感亲切。不过日系美少女们的卖力演出和各种福利才是本作的精髓，无论画面还是对白都体现出制作者优秀的"服务态度"。

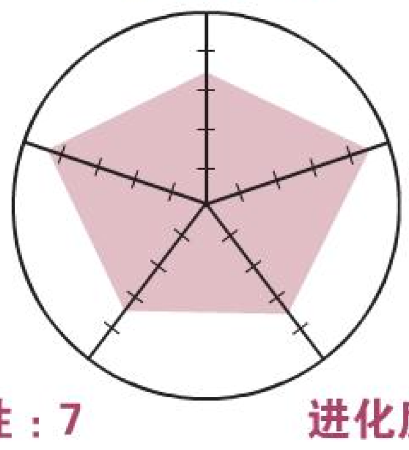
梦幻骑士Ⅳ 超荷装填



PSP

■グローランサーⅣ オーバーロード
■Atlus
■角色扮演
■2011年8月18日
■日版

总分 23



画面表现：7
复刻诚意：9
进化度：7
游戏性：7
音乐音效 :9



8 与 PS2 上的原作相比，画面和音效差别不大，系统也基本上完全没有变化。对于一些没有玩过原作的玩家来说，本作上手还是有一定难度的，不过一旦熟悉系统就会乐在其中，游戏重新制作了片头动画，但是感觉还不如原来的片头动画，新加入的人物和使魔显得比较有诚意。

8 2003 年的 PS2 游戏画面放到今天的 PSP 上，依然显得有些过时。游戏玩起来和过去感觉差不多，只是在选择攻击目标的时候画面会变暗，让人有些看不清楚位置。游戏增加了新角色、新路线、新结局，新路线上还有新的动画，诚意十足。充分展现女性角色魅力的假想剧情更是让老玩家大呼过瘾。

7 游戏的战斗系统简单明了却极富战略性，详尽的教程让新手也能快速上手。作为复刻版，由于年代久远，画面自然略显粗糙。虽然关键的对话都有语音，但角色说话的发音与背景音效重叠在一起时会导致部分台词无法听清。新追加的路线基本与原作的故事“无缝衔接”，其中新动画是一大亮点。

集结！星之卡比

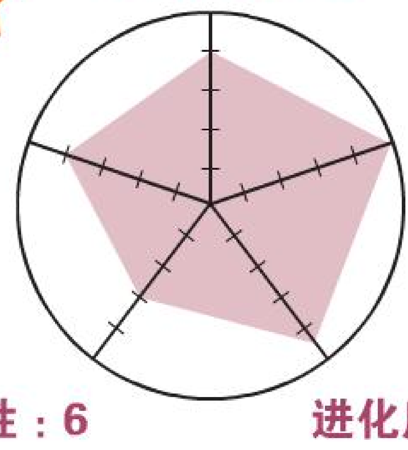


NDS

あつめて！カービィ
Nintendo
动作
2011年8月4日
日版

总分 24

热血推荐



画面表现：8
萌度：10
进化度：9
游戏性：6
音乐音效 :8



9 一只卡比可以萌翻所有女玩家，一群小卡比就可以萌杀全世界！操纵着十个粉红色圆滚滚的小东西来进行冒险是一种前所未有的新奇体验，更难能可贵的是制作组针对这种玩法在关卡设计上给足了创意，谜题也做得相当巧妙，却不会过于困难，实在是 NDS 上近期一等一的佳作。

7 画面清新可人，音乐轻松休闲，关卡设计简单，难度近乎于无，本作的一切就为了两个字：休闲，而本作确实也做到了这一点。随时拿起随时放下，玩累了别的游戏换换口味或者睡前玩玩缓解下压力，本作是再合适不过了。推荐给各位女性玩家。

8 本作是《星之卡比》系列”的第十九部作品。依旧延续了温馨可爱的路线，游戏的难度很低，处处充满了治愈系的细节。一个卡比本来就能萌倒众生，这次一下子变成十个卡比还了得？本作的动作简单流畅，连敌人都可谓激萌。某些关卡和机关必须要凑足卡比的数量才能开启。

勇者 30 Ⅱ



PSP

勇者30 SECOND
MMV
角色扮演
2011年8月4日
日版

总分 23

热血推荐



画面表现：4
恶搞度：8
进化度：7
游戏性：9
音乐音效 :7



8 维持着 30 秒限制的 RPG 这个特色系统的本作依然继承的前作的点阵画面与无厘头恶搞风格，个性古灵精怪又脱线的 NPC 和敌人与看似传统但实质上充满恶搞的剧情配合着出色的游戏性，让人禁不住一边大喊好囧一边又不停手地游玩。心动的玩家们，快赶在 30 秒结束前出手吧！

8 有时限的 RPG 这一独特的系统让人玩起来有点手忙脚乱，不过也算得上乐趣十足。但本作最吸引人的还是那充满恶搞特色的剧情和 NPC 们，例如贪财程度高得不可思议的时之女神，不但曾被敌人用宝箱陷阱抓获，还会诱惑勇者典当自己身上的装备来换取时间倒流，实在是太欢乐了。

7 在有 30 秒限制的 RPG 这一个前作确立的基础上，《勇者 30 Ⅱ》进一步拓展了游戏的玩法，各种如限时内比赛赚取金钱，限时内回答问题等充满想象力的关卡正在等待着玩家们去挑战。游戏本身还加强了前作中过于薄弱的角色扮演要素，使得游戏终于变成了一款实至名归的 RPG。

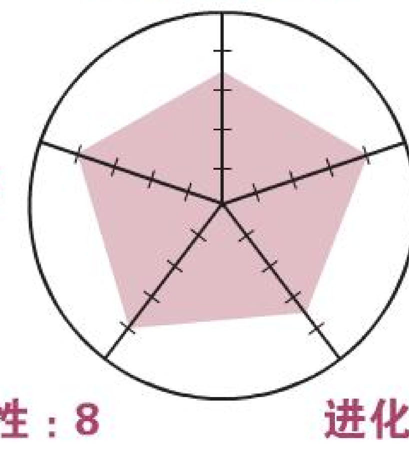
J 联盟创造球会 7 欧洲进化



PSP

■J.League プロサッカークラブをつくろう!7 Euro Plus
■SEGA
■模拟经营
■2011年8月4日
■日版

总分 21



画面表现：7
自由度：8
进化度：7
游戏性：8
音乐音效 :8



7 本作是“球会系列”15 周年纪念作品。游戏中除了原本 J 联盟的球队外，还新增不少新的原创球队可供经营。在游戏开始便可以选择与欧洲球盟部分球队进行比赛，比较有趣。移籍出价、自由跳槽等新系统让游戏的自由度更高。对于喜欢足球经营类的玩家来说，本作是不折不扣的时间杀手。

7 虽然基本系统没有明显变化，但是加入了“得意门生育成”和“移籍出价”两个辅助系统，使玩家的代入感得到了一定的增强。本作中玩家扮演的并不只是一个单纯的教练，而是像弗格森或者穆里尼奥那样能够完全掌控球队的人，这对玩家的统筹规划能力提出了一定的要求。

7 游戏与系列最大的不同点在于，由以前的老板身份变为球队的教练，带领球队在 J 联盟以及欧洲 6 大联赛中进行比赛，本作新增的王牌球员培养要素能让玩家通过各种训练来让所选队员的能力大幅上升。一些著名球员也会在游戏中登场，关于他们的故事也会在游戏中有所展现，系列粉丝绝对不能错过。

PSP Remaster 的秘密

今年 5 月，SCE 突然公布了一项名为“PSP Remaster”的全新企划。这是一个将 PSP 游戏高清化处理后移植 PS3 平台的开发方案，制作小组只需花费很少的精力就能让掌机平台的 PSP 游戏全面 HD 化。“PSP Remaster”到底是怎样一个神奇的东西？它的技术核心与原理又是什么？下面将让我们听听开发小组向我们慢慢道来“PSP Remaster”的秘密。

“PSP Remaster”的开发团队



袴谷忠靖（图左）
SCE 软件开发部 3 课课长

丰祯治（图中）
SCE 技术平台总监、软件开发部部长

桥本智志（图右）
SCE 商品企划部企划 1 课 /4 课主创

“PSP Remaster” 诞生契机

——能告诉我们“PSP Remaster”计划诞生的契机和经过吗？

丰祯治（以下简称“丰”）：大家都知道可以在 PS3 或者 PSP 平台上面下载 PS 游戏来玩，在这项内容的开发过程中，我们深切地感受到 PS3 机能的强大。既然如此，那么 PSP 游戏在 PS3 平台上运行是否也完全没问题呢？这一提议得到了袴谷先生的支持。尽管原本实现起来很难，但优秀的程序员制作了一套特别的系统让我们的想法化为现实。

——这套系统就是“PSP Engine”吗？那是什么时候的事情？

丰：大概是 2 年前左右吧，“PSP Engine”的效果达到了我的预期之上。直接将 PSP 游戏的画面放在大屏幕上观看的话通常会看到很粗的像素点，而利用这一引擎可以自动将多边形数据进行变换处理，使得图像显得圆滑且清晰，让人难以置信这是 PSP 游戏的画面。

——“PSP Remaster”的第 1 弹《怪物猎人携带版 3rd 高清版》，游戏的画面简直让我们觉得最初就是为 PS3 平台开发的呢！

袴谷忠靖（以下简称“袴谷”）：游戏中所有多边形建模都是来自 PSP 版哦！

——除了建模，《MHP 3rd HD》的细节部分也做得很美，场景中的贴图也是直接用 PSP 版的原素材吗？

袴谷：没错。其实在 PSP 版《MHP 3rd》中使用的贴图素质本来就非常精细，开发者将其缩小后放在 PSP 的画面中，所以这次换作大屏幕中同样很清晰。总而言之，“PSP Remaster”到底能实现怎样的效果完全由原作的画面标准来决定。

——在开发过程中是不是以很多游戏做了实验？

袴谷：是的，在众多的 PSP 游戏中，确实有一部分作品不适合“PSP Remaster”。这项技术对于多边形的变换处理非常有效，但其他一些以 2D 构图为主的游戏就比较棘手，比如我们自己会社的《乐克乐克》。以球状多边形为主的游戏，“PSP Engine”可以将曲面处理得很圆滑，而 2D 的绘图我们是无法直接拉伸的，这是该引擎的盲区。



“PSP Remaster” 机能与技术

——对应 3D 立体显示也是“PSP Remaster”的一项重要内容，追加这一机能是不是花费了很多精力？

丰：那倒没有。在我的开发部门里，有专门研究 3D 立体显示技术的团队，“PSP Remaster”加入 3D 机能也是在他们的启发之下才得以实现。由于在“PSP Engine”的处理过程中本来就需要提取图像的建模数据并重新进行演算，因此能够直接对这一数据进行 3D 化处理，可以说是非常便利的一个解决方式。

袴谷：只是把建模转换为 3D 的话，实现起来真的很快很轻松，并且在数据处理的过程中不会对游戏的速度产生丝毫影响，这都多亏了 PS3 强大的硬件机能。

——具体实现过程中有没有需要调整的地方？

袴谷：基本上没有。只不过，任何一个游戏当然都不仅仅包含 3D 的建模与物体，例如游戏中的血槽、信息栏等等必须显示在画面最前方的内容，这些原本在游戏中是没有坐标信息的，转为 3D 显示的时候，我们就必须对它们在画面中的纵深度进行细微的调整。“PSP Engine”本身就可以对游戏内的任意材质进行简单的纵深调整，所以这道工序并不会给开发者带来太大负担。

——能简单解释一下所有“PSP Remaster”游戏统一配置“Adhock Party”(※注1)联机功能是怎么回事吗？

袴谷：《MHP 3rd HD》进入游戏后，玩家可以看到“Adhock Party”与“通常游戏”两个模式选项，启动“Adhock Party”选项就能自动联网配对。即使游戏中暂时中断了“Adhock Party”，玩家依然会和其他PSP、PS3保持连接状态，可谓非常贴心。

(※注1：“Adhock Party”是SCE基于PSN网络推出的一款PSP联机对战平台，它可以将PS3作为热点并在线配对玩家(只对应有线网络接入)，再以无线的方式将PSP接入，从而实现PSP的联网对战功能。)

“PSP Remaster”的未来

——将一款PSP游戏转为“PSP Remaster”游戏到底需要花费多少时间与精力呢？

丰：“PSP Engine”的设计初衷就是最大可能地简化移植的开发工作。和PSP游戏一样，“PSP Remaster”的游戏只要在PSP的开发机上就能完成制作。即便是替换高清晰度的HD素材这些工作，同样也可以在PSP开发机上完成。只不过因为“PSP Engine”还有一些追加的扩展功能，因此最后还是需要在PS3的硬件上加以确认。

——这样感觉像是在开发PSP游戏呢。

丰：你说的没错。但毕竟最终的成品是PS3游戏，因此开放的内存要远比PSP多出很多，这样可以供更多的HD素材使用与读取，是非常必要的。

——“PSP Remaster”能否比原作在游戏内容上有所追加？

丰：从技术上来说是可能的，但追加新内容后有很多问题需要考虑。例如PS3和PSP的存档共通，在“PSP Remaster”追加新内容后如何实现同步就比较麻烦了。

桥本智志(以下简称“桥本”)：无论在家中还是在户外都能随时随地进行游戏是“PSP Remaster”的一大卖点，所以我们原则上并不推荐为了追加内容而舍弃存档共通机能的做法。

——对于即将要推出的PS Vita，“PSP Remaster”是否会与之有相互联动的部分呢？

桥本：目前我们的工作还是主要围绕PSP展开，与PS Vita到底怎样联动今后也会纳入我们的研究范围，总之有了新的进展会立刻转告大家。《MHP 3rd HD》仅仅是“PSP Remaster”的一个开始，这项计划会长期展开，我们也会和各大第三方厂商积极展开解除，为玩家带来更多的高清HD游戏。

——那么就让我们期待其他“PSP Remaster”新作的公布吧！



PSP Remaster的核心技术 到底何为“PSP Engine”？

“PSP Remaster”的核心技术是一个名为“PSP Engine”的处理引擎。具体来讲，这是一种在PS3的硬件上直接运行PSP游戏的软件模块，堪称化腐朽为神奇的引擎。通过高清晰度即时演算(High Resolution Rendering)技术对PSP游戏画面进行HD化处理，并加入3D立体显示等其他附加技能，让用户得到完全不同的高清游戏体验。对于开发者而言，这套引擎省略了跨平台移植时繁琐的重新制做的步骤，提高了游戏的开发效率并最大限度地利用了现有资源。

已实现的机能

和PS3平台上的PS游戏不同，“PSP Remaster”并非直接在PS3上玩模拟的PSP游戏，而是标准意义上的“重制(Remaster)”。除了画质的提升，“PSP Remaster”还为游戏增加了一些全新的功能，例如对应无线手柄(六轴/杜比震动3)，对应3D显示以及支持和全球PSN用户联机等等全新要素。这些都是“PSP Engine”已经配备的功能，开发者不必投入太多的精力即可轻易实现。

PSP Engine的功能一览

- ●高清晰度即时演算
- ●无线手柄操作
- ●3D立体显示
- ●主内存、显存提升
- ●统一对应Adhock Party/アドホック・パ－ティ－联机功能
- ●PS3、PSP存档通用

PSP Engine的构造

“PSP Engine”是吸收PS3与PSP系统的以及硬件的区别，并让PSP游戏可以在PS3平台上运行的一个专用引擎。通过这个引擎，开发者无需对PSP游戏进行重新开发就可以直接在PS3的硬件上运行。剩下的工作仅仅是对高清化的游戏进行优化以及品质提升所需的一些数据替换而已，这样大大减少了开发者的工作量，大幅提高移植的效率。

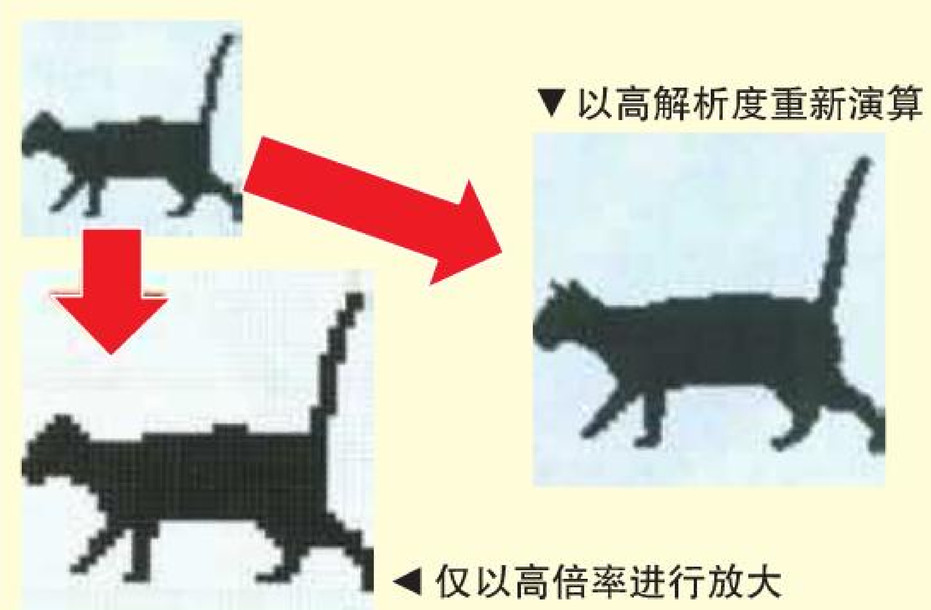
PSP游戏的运作模式

PSP	PSP Remaster
PSP 游戏	PSP 游戏
PSP 系统	PSP Engine
PSP 硬件部分	PSP 系统
	PSP 硬件部分

高清晰度即时演算

“高清晰度即时演算”并非单纯地将PSP的游戏画面加以放大，而是根据PS3高清画质的要求对游戏中的3DCG进行即时演算处理，这样得到的画面解析度高，建模也较为平滑，即使在大屏幕上显示也不会出现粗大的像素点。“高清晰度即时演算”将原PSP版(480×272)的画面纵横扩大4倍，基本可以满足PS3版1980×1020(1080p)的分辨率要求。

“高清晰度即时演算”概念图



▼以高解析度重新演算

◀仅以高倍率进行放大



虽然《死神 Bleach》的漫画依然走上了“打怪升级遇强更强”的老路，不过这部漫画的人气依然非常高。最近推出的《死神 灵魂燃烧》是 PS3 平台首款《死神》游戏，而且这也是系列首款无双类游戏。画面的进化加上大魄力的战斗特写，玩家在游戏过程中必然热血沸腾。更令玩家心动的是，本作还有官方中文版。

文 天行者 & 奈落　美编 心の永恒

操作指南

动作	按键
移动	左摇杆
跳跃	×（空中再次按 × 为二段跳）
基本攻击	□
灵压攻击	△
必杀技	○
力量强化	燃烧值满后按 L2
燃烧攻击	力量强化后按 L2
防御	R1
瞬步 / 响转 / 飞廉脚	R1+ 左摇杆
冲刺移动	R2
空中复原（受身）	被击飞时按 ×
锁定敌人	L1（再次按 L1 为解除锁定）
锁定附近上方敌人	方向键↑
锁定近距离敌人	方向键↓
锁定左方敌人	方向键←
锁定右方敌人	方向键→
视角	右摇杆（按下右摇杆为恢复至追尾视角）
查看行进路线	按下左摇杆



死神 灵魂燃烧	SCEJ	动作
PS3 Bleach Soul Ignition		日版
2011年6月23日	1人	5980日元
无对应周边		

系统讲解

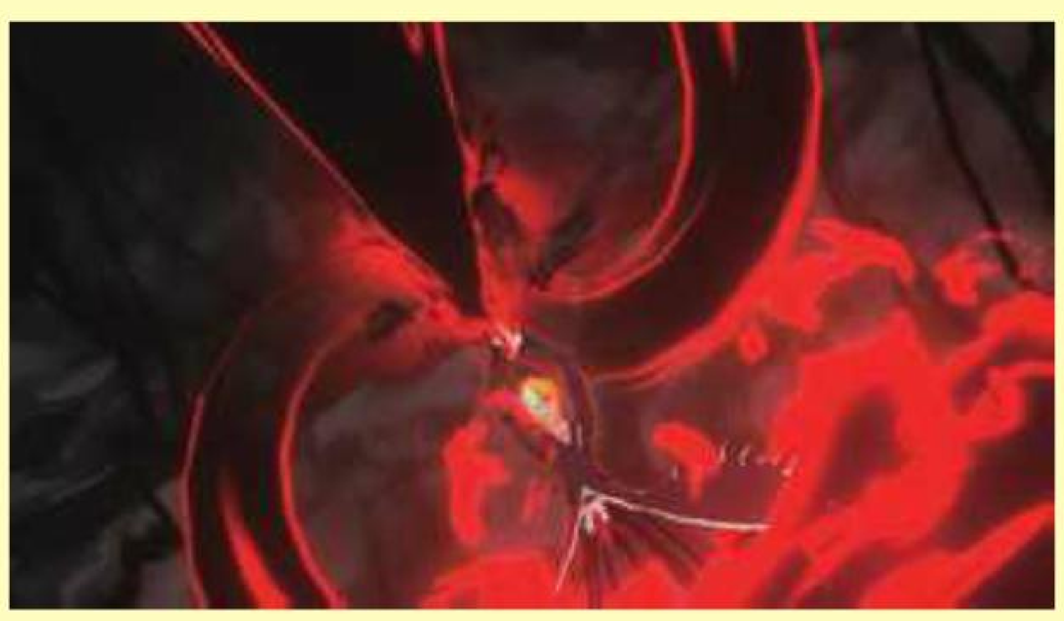
灵魂点数



这是游戏中用于角色升级的道具，打倒敌人和破坏场景中的物体均可获得，当达到高连击时，还有翻倍奖励，灵魂点数的多少直接影响最后的评价成绩。

燃烧值

攻击敌人就能攒取燃烧值，当燃烧值蓄满后画面左边会提示按 L2 发动。发动后所选角色便会进入攻击力上升的力量强化状态，虽然发动后燃烧值会不断减少，但是不停的攻击能让燃烧值不减反增；这个状态下再次按下 L2 便是燃烧攻击（推荐在力量强化状态即将结束前使用，因为一旦在这个状态使用燃烧攻击，便会变回普通状态），攻击力非凡，是秒杀 BOSS 的最好选择。



©Sony Entertainment Inc.

灵压

灵压攻击和必杀技都要消耗灵压槽，当灵压槽消耗完毕后会进入 Recovery 状态，重新填满后就会有音效提示。当处于冲刺状态下灵压是不会回复的，但是处于 Recovery 状态下，不仅灵压会得到恢复，而且冲刺也不会有影响。因此在实战中需要灵活运用这个特性，比如灵压攻击对某个 BOSS 有奇效，高难度下需要不停移动攻击，这时候就可以让灵压耗尽，一边冲刺一边等待灵压恢复至满。



评价系统

游戏的评价系统比较简单，只要灵魂点数获得越多，那么评价就越高。灵魂点数前面有讲到，这里不再多说；难易度顾名思义，难度越高，获得的灵魂点数也就越多；过关时间对总评价的影响不大，这个不用太在意；杀敌数也不用太在意，毕竟每一关的敌兵数量上是固定的（朽木露琪亚的关卡例外）；燃烧攻击次数越多，得到的灵魂点数也就越多。最后根据总的灵魂点数来给予评价，最高为 S。正如前面提到的，评价中变化最大也是有直接影响的是灵魂点数这一项，连击数越高，获得的点数越多（击打场景内的物体也算进连击数），因此在最高难度下能打出较高连击，也更容易获得高评价，当然前提是你能顺利地过关……





角色升级盘

本作的角色虽然不算多，但是想要把每个角色都练满 175 级可不是一件容易的事情。因为每个角色的升级盘都是相关联的，当某一名角色的升级盘升级完毕后，就能把周围角色的升级盘当作自己的升级盘。不过这些升级盘并不是一开始就能用的，必须要让其他角色达到特定的等级才能解开关联锁。举个例子：黑崎一护的升级盘能升到 20 级，左边的朽木露琪亚升级盘有 9 个升级项目，想要解锁这些项目的话，必须要把露琪亚练到 6 级……以此类推，想要练满一名角色就必须要把所有角色都玩几次……





全人物出招表

黑崎一护 / 黑崎一护（骷髅）/ 黑崎一护（修行后）

招式名称	出招表
月牙天冲 / 怨流破 / 空裂闪	△△△ / 空中△△△
地裂崩击 / 冥旋崩击 / 黑流牙突	○
天舞连迅	空中○→连打○
虚化月牙天冲 / 炼狱月牙天冲 / 无月	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□□
	□□□□→ × 空中追击
	空中□□□□



三个形态的黑崎一护的招式都差不多，只是名称有变化（修行后威力猛增）。这是实力比较平均的一位角色。远可△△△，近可组合攻击。推荐使用招式为□□□□→ × 后在空中追击两下，然后使用天舞连迅，这样有不俗的攻击输出。

朽木露琪亚



招式名称	出招表
破道之四・白雷	△△
破道之三十三・苍火坠 / 破道之七十三・双莲苍火坠	空中△△
初之舞・月白	○
参之舞・白刀	空中○
次之舞・白涟	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□□□
	□□□□→ × 空中追击
	空中□□□

露琪亚的普通攻击比较弱，不过白雷和两种苍火坠弥补了物理攻击上的不足。月白对付群体敌人有奇效；如果把敌人打至空中后，放出苍火坠后立刻接白刀能造成比较大的伤害。

石田雨龙

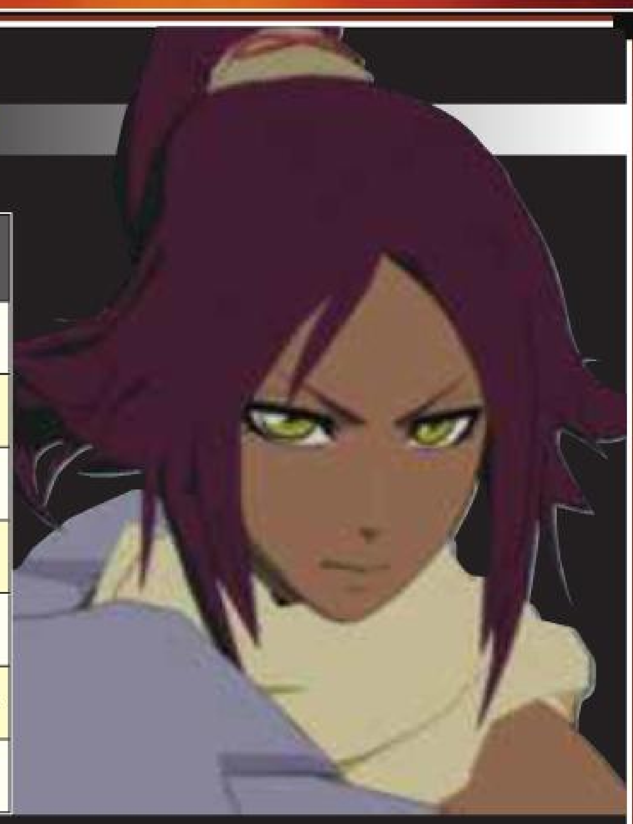
招式名称	出招表
银岭弧雀 / 撕裂灵魂之物	△△△△△△ / 空中△△△△△△
银筒攻击（五架缚 / 绿杯 / 圣噬）	○（银筒数量为 1 个 /2 个 / 多于 3 个）
光之雨	控制○→连打○
破芒阵	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□
	□□→ × 空中追击
	空中□□



如果说露琪亚的普通攻击只是弱的话，那么雨龙的就只能用废来形容了……光之雨虽然攻击密集，但是威力不是很大；银筒也只有圣噬的攻击效果过得去，所以选来选去还是老老实实用△来攻击吧。锁定敌人后在射箭的同时推动方向盘还能发动飞廉脚，比较实用。

TIPS 游戏中的冲刺移动非常给力，不仅能无限使用，还有攻击判定。不过结束冲刺有一定的惯性，锁定敌人后没掌握好结束冲刺的时机就会冲过头，这点在BOSS战中比较致命。松开冲刺键的最好时机是在所选角色离被锁定目标还有2个身位左右的距离，多尝试就能掌握。

四枫院夜一

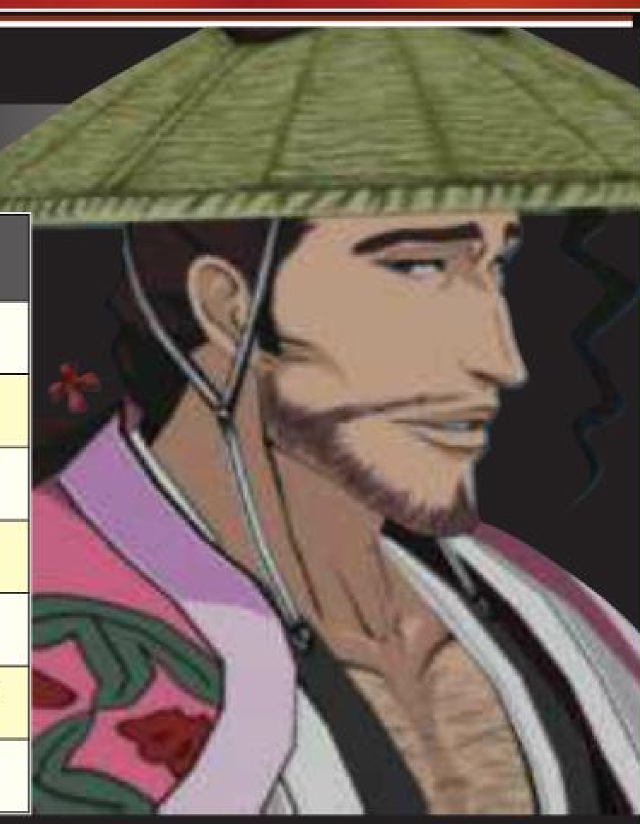


招式名称	出招表
暗剑	△△△ / 空中△△△
无双连舞	○→连打○
瞬烈击	空中○
瞬哄雷击	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□□□
	□□□□□→ × 空中追击
	空中□□□□

夜一属于近战型的角色，□□□□□的连技是主要的攻击方式，另外连打○的无双连舞虽然看起来威力无比，但是真正能给敌人造成比较大伤害的却是最后一下重击，而且如果你连打次数过多，最后的重击也会被取消掉，所以别太贪心咯。空中的瞬烈击同样对群体敌人有奇效，如果敌人刚好处在同一条直线上就再好不过了。



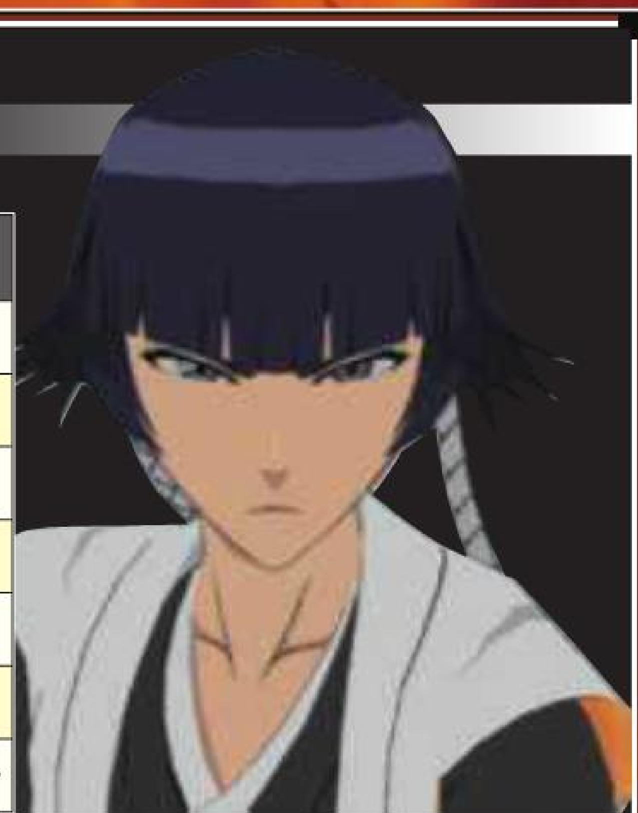
京乐春水



招式名称	出招表
不精独乐	△△ / 空中△△
影鬼	○
崭鬼	空中○
影法师	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□□
	□□□□→ × 空中追击
	空中□□□

个人觉得打法很好玩的一个角色，重点介绍一下连技。首先一套普通的□□□□连技后，可以马上接△△，之后立刻发动影鬼，这样能给予最大程度的伤害；或者□□□□→ × 空中追击之后，跳一下，然后使出崭鬼，给刚落地的敌人又一次重击。

碎蜂



招式名称	出招表
暗剑	△△△
缚道之三十・嘴突三闪	空中△
雀蜂	○ / 空中○
雀蜂雷公鞭	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□□□
	空中□□□□□
	空中□□□→ × 空中追击

虽然跟夜一是一个类型而且招式比较相近，但是我个人感觉是一个易上手且比前者更实用的角色。暗剑自然不用多说，嘴突三闪很好使，能够束缚住敌人几秒钟，BOSS 战的时候非常实用。另外她的组合攻击也是非常给力，一套连技后，身处空中的碎蜂还能再跳一次，这时候再进行追击能造成更大的伤害；当然也可以用嘴突三闪来再次困住敌人。

日番谷冬狮郎

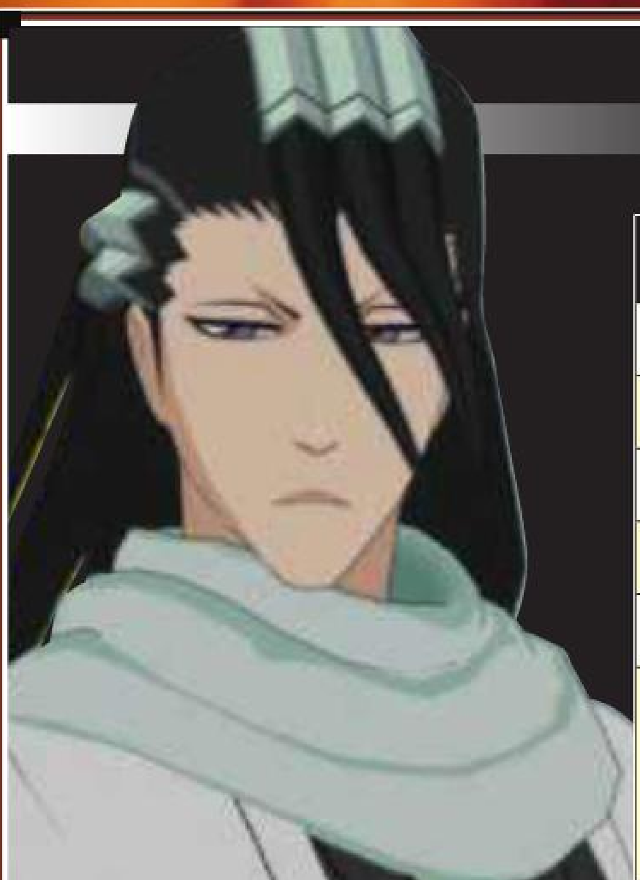


招式名称	出招表
群鸟冰柱	△△△△△
冰轮丸	空中△
千年冰牢	○
龙霰架	空中○
冰天百华葬	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□□
	□□□□→ × 空中追击
	空中□□□

从冬狮郎的外型就知道是一位拉风的角色啦，其实就是如此。他的□□□□连技非常"嚣张"，最后一击的攻击范围是扇形，如果跳起继续追击的话能造成更大的伤害。除了普通的追击外，把敌人打成浮空状态立刻起跳发动龙霰架是个不错的选择；如果错过了与敌人同处一个平面的机会也不要紧，放出冰轮丸就行了，只要锁定了敌人，就不用怕打不中他。当然，群鸟冰柱也是一个远程攻击的好方式。



朽木白哉



招式名称	出招表
破道之四・白雷	△△△
樱花刃	空中△△△
千本樱景严	○
吭景・千本樱景严	空中○→连打○
千本樱景严 终景・白帝剑	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□□
	□□□→ × 空中追击
	空中□□□

"偶像＋实力派"的角色，同样是个很各方面都很均衡的角色。白雷和樱花刃的攻击范围与一护的天锁斩月差不多，而千本樱景严跟露琪亚的攻击范围相当。推荐使用□□□→ × 空中追击，随后使用吭景・千本樱景严造成更大的伤害（噢，这一招也和一护差不多啊……）。



更木剑八



招式名称	出招表
吃我这一记	△ / 空中△
这样就结束啦	○→□ / △ / ○（踢飞 / 上砍 / 抓住头在地上拖）
真愉快	空中○
剑道	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□□
	□□□□→ × 空中追击
	空中□□□

纯爷们儿角色，从招式的名称就能看出来！"这样就结束啦"是有三种衍生招，靠近敌人后按○发动抓住敌人，然后随你选择如何处置，不过三种衍生招只对相同体型的敌人有效，大型敌人默认是上砍。□□□□→ × 空中追击后依然可以小跳一下，等敌人落地后再直接用"真愉快"给予第二次重击，当然这一招也可以单独用于清理围在身边的大群杂兵。

黑刀

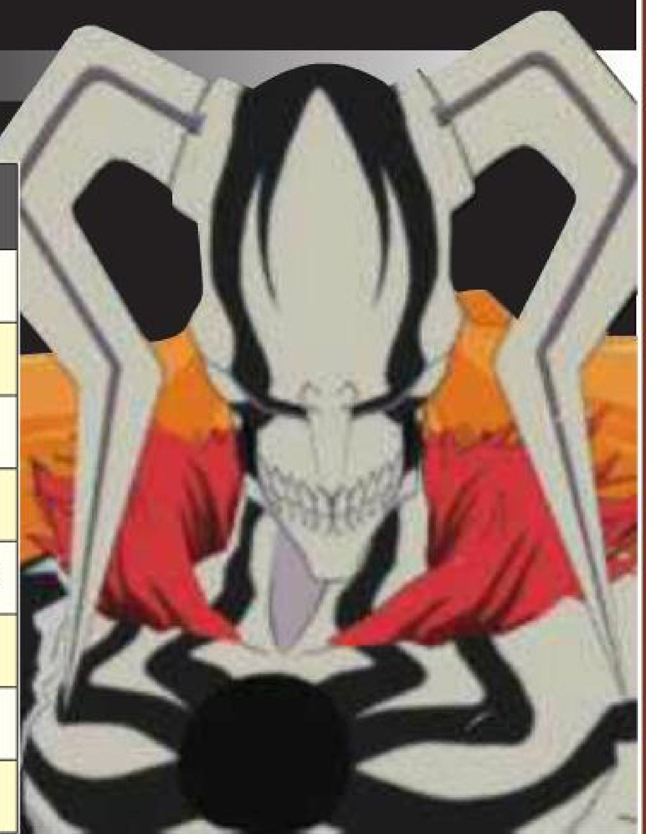


招式名称	出招表
幽狱刃	△△△ / 空中△△△
阎罗拷灭	○
焰狱莲华	空中○
蛮幽业祸	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□□
	□□→ × 空中追击
	空中□□□



虽然扛着拉风的刀，但是他喜欢用鞭子攻击。这是一位让人意外的强力角色。普通的□□□□之后能在空中进行追击，然后使出威力生猛的焰狱莲华，这一招还会在周围产生焰火，这些焰火是有攻击判定的，缺点是收招比较慢，着地后容易遭到敌人的攻击；在空中□□□能把地面的敌人拉上来进行追击。另外，阎罗拷灭发动后能改变攻击方向，同样也是威力十足，总之，虽然黑刀的外型不讨喜，但是实力绝对会让你眼前一亮。

完全虚化黑崎一护



招式名称	出招表
虚闪	△→按住△蓄力
放下刀	空中□□□□
一闪月牙	持刀时○
无心	持刀时在空中○
咆哮	未持刀时○ / 未持刀时空中○
特大虚闪	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□□□
	□□□→ × 空中追击

这个形态的一护非常给力！普通的□□□□□就能自动浮空并且追击，另外一护还能放下刀，无刀状态下的咆哮威力惊人。重新拾起刀的方法有两种，一种是靠近斩魄刀，另一种是按□把刀招过来，拿到刀后还会使出类似于一闪月牙一样的攻击，并且不消耗灵压槽，大家都知道应该用哪种方法了吧？一护的虚闪可以蓄力，蓄力过程中可跑可跳可移动还可攻击，当然操作上可能有些不方便……

史塔克



招式名称	出招表
虚闪	△ / 空中△
灵魂同胞	○○ / 空中○○
无限装弹虚闪	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□□□□□
	□□□→ × 空中追击
	空中□□□□□□

本人最喜欢的角色没有之一，也是游戏中最容易达成高连击的角色。使用这个角色千万别用 L1 来锁定敌人，因为会造成比较混乱的视角，推荐使用十字键来锁定，之后只需要你不停地点□来达成高连击了，中途注意躲避敌人的攻击，如果眼看连击要中断的时候赶紧用虚闪来攻击远处的敌人来维持连击数。

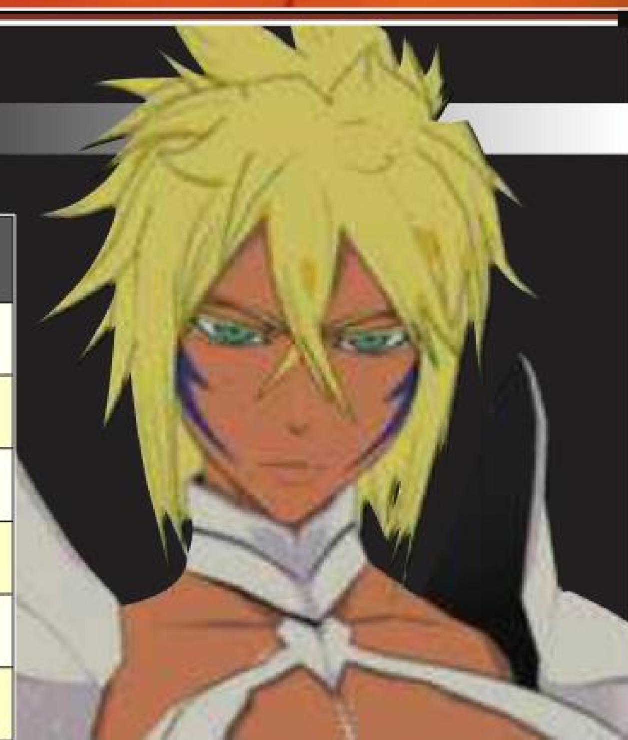
拜勒风



招式名称	出招表
死之炎闪	△△△
死之吐息	空中△
死之形“衰老”	○ / 按住○可持续攻击
老夫乃是虚圈之神	空中○
快消灭吧	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□□
	□□□→ × 空中追击
	空中□□

和角色外型一样，他的招式都比较“阴”……死之炎闪比较普通，不过死之吐息就比较有亮点了，发动后这团黑紫色的火焰会自动寻找目标进行攻击，杀死一个后还会寻找下一个目标，直至消失为止；死之形“衰老”这一招通俗的说法就是施毒术，在自己身体周围三个身位的范围内放出紫色毒气，触碰的敌人会处于中毒状态；老夫乃是虚圈之神（这名字……）就是召唤出虚圈的小喽啰来攻击敌人。除了以上招式外，这个角色没有更多的亮点。

赫莉贝尔

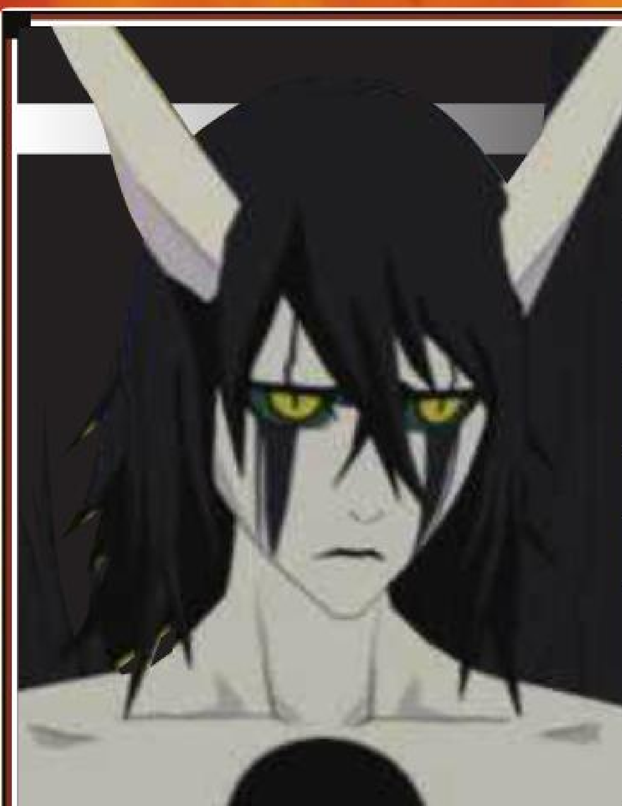


招式名称	出招表
斩裂	△△ / 空中△△
断瀑	○ / 空中○
镇魂歌	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□□
	□□→ × 空中追击
	空中□□□

比较讨喜的一名角色，她的普通□□□□连技能保证 360 度的敌人都受到伤害，而最后的两招水柱攻击不仅是远程攻击，而且还有一定的跟踪效果，非常实用；斩裂虽然出招频率低且攻击距离有限，但是范围非常广，一扫一大片！□□→ × 空中追击后能在空中接断瀑，如果灵压足够的话，落地后还能接一次断瀑。



乌鲁基欧拉

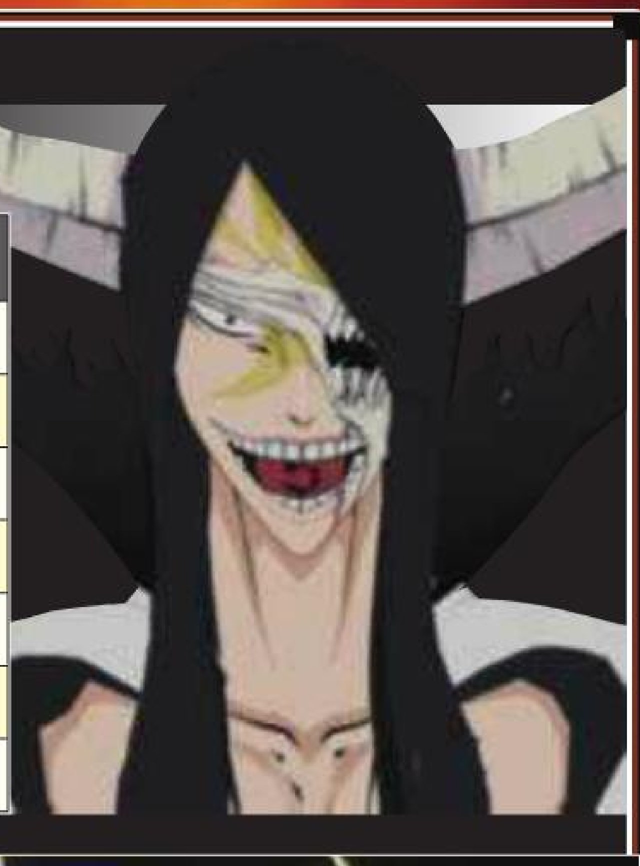


招式名称	出招表
黑虚闪	△△△ / 空中△△△
魔旋袭	○
黑翔袭	空中○
雷霆之枪	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□□□
	□□□□→ × 空中追击
	空中□□□



虽然人气很高，但是他并没有想象中好用。□□□□□后在空中追击，之后不推荐使用黑翔袭，因为这一招是往前冲刺，所以此招还是在低空状态下使用比较好；在空中追击后推荐使用黑虚闪，落地后同样可以使用清理杂兵专用的魔旋袭。

诺伊特拉



招式名称	出招表
可笑之至！	△△△/空中△△△
我就是看不顺眼啦！	○
我是最强的啦！	空中○
特大虚闪	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□□
	□□□□→×空中追击
	空中□



又是一个强力角色。单挑BOSS时的不二人选。由于镰刀众多，因此攻击力很可观，而且每一招都非常实用，□□□□之后能接△△△。之所以说他是对付BOSS的好人选，是因为他的○攻击对单体非常有效，地面○是直接把敌人踹到空中进行连击，而空中○是把敌人踩在脚下进行豪虐。

古里姆乔



招式名称	出招表
虚棘	△△
虚闪	空中△△
王虚的闪光	○
豹王之爪	空中○
豹王之爪	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□□□
	□□□□→×空中追击
	空中□□□□



古里姆乔给人的感觉就是“各种快”！推荐招式为□□□□□后在空中接虚闪，接着在下坠过程中接豹王之爪，这样能给予敌人最大程度的伤害。

市丸银



招式名称	出招表
舞踏/舞踏连刃	△△△/空中△△△
神枪架势(旋舞刃/射杀他 神枪/瞬枪击)	○→□/△/○
瞬枪击	空中○
神杀枪	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□
	□□→×空中追击
	空中□□□

由于市丸银的斩魄刀比较短，所以主要靠△△△来攻击敌人。神枪架势能衍生出4种招式，旋舞刃虽然是360度攻击且威力大，但是范围比较小，只能攻击身边的敌人；而“射杀他 神枪”的虽然是单体攻击，但是攻击距离非常远；瞬枪击则跟空中○相同，都有点像《恶魔城》中的真空之刃，也是挥舞着刀往前冲；神枪架势还能蓄力，这个过程中遭到攻击不会中断蓄力，但是会损失生命值，按下×则是取消架势。推荐连技为□□□后接△△△，然后迅速使出“射杀他 神枪”或者瞬枪击。

蓝染惣右介



招式名称	出招表
破道之六十三・雷吼炮	△△△△△/空中△△△△△
破道之九十・黑棺	○
崩玉的意志 创造	空中○(最多召唤三个)
顺从的崩玉力量	力量强化状态 L2
组合攻击	□□□□□
	□□□□→×空中追击
	空中□□□□



如果说朽木白哉是帅的话，那么蓝染则很好地诠释了什么叫做“酷”！作为一个酷男人，就不能像古里姆乔那样快，凡事都要慢。言归正传，蓝染除了慢条斯理以外，一切都很给力，普通的□□□□□能接黑棺，□□□□→×后能使用雷吼炮进行追击，落地前还能召唤出环绕身体的创造之物，这东西能自动帮你攻击周身的敌兵，虽然持续时间很长，但是一旦你受到攻击就会消失。



STORY

顾名思义这个模式是沿袭故事进行战斗。但是这个模式的关卡较少，而且每一战之间都有不同程度的断层。任意难度通关一遍就能选用18名角色，最后一名角色黑刀需要在任务模式中解锁。游戏的初始模式只有Normal和Hard两种选择，当完成Hard之后就会出现Very Hard。在最高难度下比较容易取得S级评价，因为这个难度下敌人皮糙肉厚，容易打出高连击；当然它们的攻击力也不是闹着玩的，因此玩家完全可以选择Noraml难度通关一遍后再慢慢刷评价。



另外本作的故事模式每一关的流程都非常单调，无外乎就是两个场景+一场BOSS战，每一个场景都有一到两场强制战斗。一周目时玩家完全可以全程冲刺来节省时间。(由于除BOSS战外其余杂兵战难度都不大，因此本文就不再提及其他战斗)



EPISODE 1 前往虚圈



使用角色 黑崎一护

BOSS 4只大虚

由于是第一关，所以毫无难度，推荐锁定大虚后用冲刺飞到它的头后面进行攻击，推荐招式天舞连迅，打起来省时省力。干掉第一只大虚后同时出现三只大虚，同样用这种打法，只是要随时注意移动，要经常取消锁定来观察其他大虚的动向，防止它们的虚闪击中你。

本关结束后新增可使用角色石田雨龙

解锁关卡EPISODE 2、EPISODE 3

EPISODE 2 虚之城

使用角色 石田雨龙
BOSS 一大群破面



同样无难度，注意当那种大一点的虚开始抡起自己的右手时就要及时闪开，因为它的投技是防御不能的，其他种类的虚都没啥难度，注意躲避即可，推荐招式为银领狐雀/撕裂灵魂之物，雨龙的普通□连技……还是算了吧

本关结束后解锁 MISSION 01

EPISODE 3 血战

使用角色 黑崎一护
BOSS 古里姆乔

终于遇到像样的BOSS了，古里姆乔的攻击方式很多，离你远的时候会有虚闪，近距离就直接一套连技，因此要注意防御，而且他非常喜欢用响转移动，如果不小心被他的连技打倒空中一定要及时受身，然



后冲刺与他拉开距离。推荐使用的招式是□□□→×，然后空中追加两次框之后使出天舞连迅，在空中接天舞连迅的时候一定要让BOSS的高度比你低一点，因为敌人中这一招后会往上移动。

当打掉古里姆乔一半的血后进入剧情，接着再战，这时候BOSS的攻击频率会变高，而且会进入力量强化状态，用老战术打即可。BOSS的血量不多时可以用燃烧攻击直接结果他。

本关结束后新增可使用角色 朽木露琪亚、更木剑八、古里姆乔

解锁关卡 EPISODE 4、EPISODE 5

EPISODE 4 最强 VS 最凶

使用角色 更木剑八
BOSS 诺伊特拉

很强力的BOSS，他的镰刀连技非常有威胁，而且被打到空中后都无法进行受身。可以先跟他拉开距离使用"吃我这一记"来牵制住他；或者找机会近身后用瞬步跟他绕圈，找准时机使用连技把他打成浮



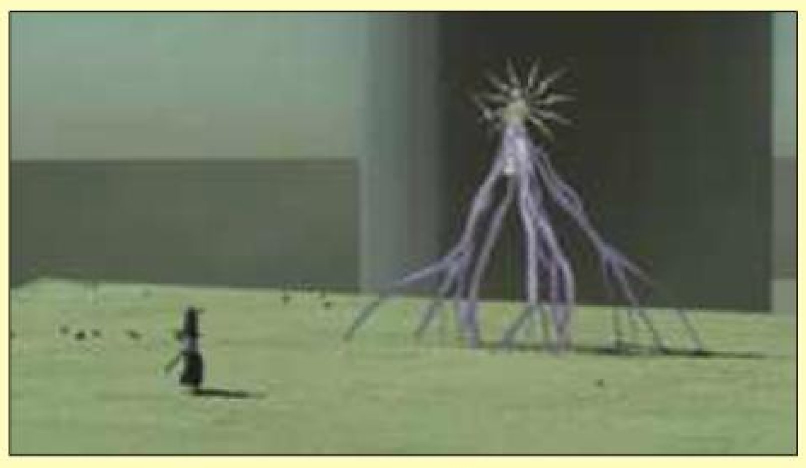
空状态，然后在空中追加"真愉快"。磨掉BOSS一半血量时进入剧情，再次进入战斗后就轻松多了，进入力量强化状态猛烈攻击他，等他血量不多时用燃烧攻击终结战斗。

本关结束后新增可使用角色 诺伊特拉

EPISODE 5 葬讨部队

使用角色 朽木露琪亚
BOSS 鲁多本

非常简单的BOSS战，虽然他的全屏攻击有点威胁，不过由于发动时画面变暗，因此我们完全可以根据这一特征来提前做好防御。除此之外BOSS就剩下不停放出葬讨部队这一招了。BOSS的弱点在头部，靠近后可使用参之舞攻击，别贪刀，因为你在空中的话，BOSS一发招你就必中。另外这里的葬讨部队是无限刷新



的，因此这里可以刷杀敌数，杀得越多最后取得的灵魂点数也就越多。

本关结束后解锁关卡 EPISODE 6、MISSION 03

EPISODE 6 绝望之姿

使用角色 黑崎一护
BOSS 乌鲁基欧拉

与乌鲁基欧拉拉距离较远时用天锁斩月来牵制，记得躲避他的虚闪；近身后还是推荐□□□→×把BOSS打成浮空状态然后接天舞连迅，另外要懂得见好就收，因为BOSS反击的一套连技非常有威胁。当乌鲁基欧拉进入力量强化状态后就要注意了，因为稍不注意他就能把你秒掉了。这时候最好的选择是拉开距离慢慢跟它磨，注意躲避和防御，等他全身不冒绿光了再近身。同样，免得夜长梦多，BOSS血量不多时直接用燃烧攻击秒掉最好。

本关结束后新增可使用角色 完全虚化黑崎一护

解锁关卡 EPISODE 7



EPISODE 7 心

使用角色 完全虚化黑崎一护
BOSS 乌鲁基欧拉



完全虚化的一护实力不是盖的，每一招都威力惊人。推荐让一护能丢下斩魄刀，然后近身使用咆哮，这招威力巨大。战法跟上一战差不多，场景中还有补充燃烧值的道具，因此这一战并不是很难。

本关结束后新增可使用角色 碎蜂、京乐春水、日番谷冬狮郎、乌鲁基欧拉

解锁关卡 EPISODE 8、EPISODE 9、EPISODE 10

EPISODE 8 冰龙 VS 皇鲨

使用角色 日番谷冬狮郎
BOSS 赫莉贝儿

普通状态下的赫莉贝儿可以直接近身攻击，推荐不停地用瞬步移动，找准时机攻击她，当一套连技把她打到浮空后立刻跳起接冰轮丸，这样能给她造成比较大的伤害；当她进入燃烧状态后就要与之拉开距离，同样锁定她不停绕场，尽量别正对着她，移动的同时用群鸟冰柱牵制她，等她恢复普通状态再上去殴她，把她打到只剩1/3血量后进入剧情，之后再战。正常情况下赫莉贝儿还会进入一次燃烧状态，而这时冬狮郎也差不多能使用燃烧攻击了，之后的事情你懂的……

本关结束后新增可使用角色 赫莉贝儿



EPISODE 9 虚圈之神

使用角色 碎蜂
BOSS 拜勒冈

这个BOSS很棘手，不过选对了方法依然能够轻松搞定。对付他不推荐贸然近身，因为一靠近他就放毒，连技没放完是不可能抽身离开的，高难度下伤血非常严重。离拜勒冈稍微远一点，然后绕着他用暗剑攻击，他放出的杂兵可以无视；距离足够近了（大概3个身位，刚好超出他放毒的范围）就跳起来用嘴突三闪困住他，接着冲上去一套连技，收招后闪开。BOSS进入燃烧状态后跟前面的BOSS一样，离他远一点，远程攻击慢慢跟他耗，等他恢复正常再用同样的方法。另外，雀蜂虽然能够秒杀一切杂兵，但是对BOSS一点用都没有，所以玩家别把宝贵的灵压用在这招上；嘴突三闪对燃烧状态、放毒状态以及坐在王座上的状态的BOSS无效。打至半血同样进入剧情，之后的BOSS可是会用燃烧攻击的，尽量别让他正对着你，否则燃烧攻击一旦发出，碎蜂就非死即残了。



本关结束后新增可使用角色拜勒冈

EPISODE 12 愤怒

使用角色 四枫院夜一
BOSS 蓝染惣右介

蓝染的实力果然不是盖的，高难度下他一套连技能直接要了你的命。虽然他时时刻刻都在防御，但是跟他拉开距离后他就不怎么喜欢防御了，因此在远处扔暗剑来攻击他是个不错的选择。蓝染的攻击方式比较多，其中雷吼炮和崩玉的意志是无法防御的，前者还好，只需要往一个方向移动即可，而崩玉的意志就比较难搞定了，不仅能全程追踪你，而且被命中后就算是不停地瞬步也会掉血，因此一旦



看到蓝染的发出这一招，就躲远一点吧。除了用暗剑在远处慢慢磨他血以外，还可以接近他后不停绕圈，诱使他出招，然后使用连技（推荐□□→△△△或者□□□→△△△）加无双连舞，记住别光顾着连点圈，因为如果灵压槽耗完后回复需要很长时间，而且也不会使出最后的一击了。这个场景足够大，而且有补给，慢慢磨，时机成熟了直接用燃烧攻击就能结束战斗。

本关结束后解锁关卡 EPISODE 13

EPISODE 10 孤狼

使用角色 京乐春水
BOSS 斯塔克

斯塔克作为本作比较强力的角色之一深受玩家的喜爱，这场BOSS战在高难度下也比较困难。首先斯塔克的一般连技虽然能完全防御，但是一旦中招便要待他出招完毕后才能受身和移动，因此战术还是用瞬步围着他绕圈，引诱他出招。等露出破绽后迅速一套连技外接“不精独乐”，等斯塔克处于下坠状态时再使用“崭鬼”，这一套连技能



给他造成比较大的伤害；当他放出灵魂同胞后，迅速跳起往其他方向移动，因为中招后斯塔克很可能会接一套连技。半血后斯塔克会进入燃烧状态，同样为了避免被他的燃烧攻击请不要处于他的正前方，高难度下同样是秒杀效果。

本关结束后新增可使用角色朽木白哉、四枫院夜一、斯塔克
解锁关卡 EPISODE 12、EPISODE 12

EPISODE 13 觉醒

使用角色 黑崎一护
BOSS 市丸银

没有无聊的杂兵战，直接开始BOSS战，场地跟上一场蓝染战术一样的，只不过BOSS换成了市丸银。他的攻击方式也比较多，而且由于斩魄刀的缘故，他



的攻击距离非常远，因此除了要跟他稍微拉开距离以外，还要不停地移动。同样，天锁斩月是比较推荐的攻击方式（貌似游戏中所有的BOSS都比较无视防御远程攻击……），等他中招后迅速靠上去寻找攻击机会，近距离同样是用连技打至浮空状态在空中砍两刀再使用天舞连迅。当市丸银第一次进入燃烧状态后会跟一护对话，并表示要让他见识真正的厉害，接着便会使用燃烧攻击来戳你（最高难度下至少会进入三次燃烧状态）……重复之前的打法即可获胜。

本关结束后新增可使用角色市丸银
解锁关卡 EPISODE 14

EPISODE 11 愤怒

使用角色 朽木白哉
BOSS 牙密

归刃状态下的牙密是类似人体蜈蚣一样恶心的BOSS，他的攻击方式很少，除了往他的正面放出地图炮需要往两边回避意以外，其他的攻击都能防御住。对付他



别靠近，否则会被他抓起来捏着玩。正确的方法是跟他拉开距离，然后用白雷攻击他的头部。当他抱头跪下时就火速冲过去在空中一套连技接千本樱景严，重复几回合就能搞定他。

EPISODE 14 护

使用角色 黑崎一护
BOSS 蓝染惣右介

最终决战，蓝染虽然已经超越死神和虚了，但是一护同样也是BUG级的存在。这一战相对简单，因为蓝染所有的招式都能防御或闪避。记住，正常情况下别近身，因为所有的普通攻击都无效，而且近身后还会被蓝染抓住，之后会损失非常多的生命值。正确的方法是离他远点放空裂斩，受到一定的伤害后



蓝染会原地弯腰不动，这时候才是冲上去打的好时机。另外蓝染会跑到上方发大招，只要站在没有变为黑色的地方就是安全的；当他在场景中放出四个火柱的时候，冲刺时就要看准方向了，以免不必要的伤血。当把蓝染的血槽打空后就会进入剧情，蓝染就会被无月给秒杀……

本关结束后新增可使用角色蓝染惣右介



MISSION

这个模式中一共有 28 个任务，通过完成率来开启更高等级的任务。

任务编号	等级	完成条件	开启条件	奖励
MISSION 01	1	在场景中前进并打败关底BOSS	完成故事模式EPISODE 2	COLLECTION中追加 石田雨龙
MISSION 02	1	在场景中前进并打败关底BOSS	完成故事模式EPISODE 4	COLLECTION中追加 黑崎一护(卍解)
MISSION 03	1	在场景中前进并打败关底BOSS（限时8分钟）	完成故事模式EPISODE 5	COLLECTION中追加 鲁多本
MISSION 04	2	在场景中前进并打败关底BOSS	完成MISSION 01	COLLECTION中追加 古里姆乔
MISSION 05	2	打败出现的BOSS（不能使用冲刺移动）	完成MISSION 01	解锁并在COLLECTION中追加 黑刀
MISSION 06	2	在场景中前进并打败关底BOSS（限时10分钟）	完成MISSION 02	COLLECTION中追加 朽木露琪亚
MISSION 07	2	打倒100个死神	完成MISSION 02	COLLECTION中追加 更木剑八
MISSION 08	2	在场景中前进并打败关底BOSS（不能进入力量强化状态）	完成MISSION 03	COLLECTION中追加 牙密
MISSION 09	2	在场景中前进并打败关底BOSS	完成MISSION 03	COLLECTION中追加 拜勒冈
MISSION 10	3	在场景中前进并打败关底BOSS（限时10分钟）	完成MISSION 04~09，完成故事模式EPISODE 14	COLLECTION中追加 日番谷冬狮郎
MISSION 11	3	打败出现的BOSS（不能使用跳跃）	完成MISSION 04~09，完成故事模式EPISODE 14	COLLECTION中追加 京乐春水
MISSION 12	3	在场景中前进并打败关底BOSS	完成MISSION 04~09，完成故事模式EPISODE 14	COLLECTION中追加 狛村左阵、黑绳天谴明王
MISSION 13	3	在场景中前进并打败关底BOSS（敌人与玩家都处于一击必杀状态）	完成MISSION 04~09，完成故事模式EPISODE 14	无
MISSION 14	3	在场景中前进并打败关底BOSS（灵压不能回复）	完成MISSION 04~09，完成故事模式EPISODE 14	无
MISSION 15	3	在场景中前进并打败关底BOSS（禁止通过存储体力复活）	完成MISSION 04~09，完成故事模式EPISODE 14	COLLECTION中追加 诺伊特拉
MISSION 16	4	在场景中前进并打败关底BOSS（限时8分钟）	完成MISSION 01~15	COLLECTION中追加 碎蜂
MISSION 17	4	打倒200个虚	完成MISSION 01~15	无
MISSION 18	4	在场景中前进并打败关底BOSS（禁止防御和冲刺移动）	完成MISSION 01~15	朽木白哉
MISSION 19	4	在场景中前进并打败关底BOSS，（不能进入力量强化状态，限时12分钟）	完成MISSION 01~15	COLLECTION中追加 蓝染惣右介（完全觉醒）
MISSION 20	4	打败出现的BOSS	完成MISSION 01~15	解锁并在COLLECTION中追加 虚化黑崎一护(骷髅)
MISSION 21	4	在场景中前进并打败关底BOSS（禁止回复体力）	完成MISSION 01~15	COLLECTION中追加 完全虚化黑崎一护
MISSION 22	5	在场景中前进并打败关底BOSS（禁止空中受身）	完成MISSION 01~21	COLLECTION中追加 斯塔克、赫莉贝尔
MISSION 23	5	打败出现的BOSS（不能使用冲刺移动）	完成MISSION 01~21	COLLECTION中追加 解锁并在COLLECTION中追加 黑崎一护(修行后)
MISSION 24	5	在场景中前进并打败关底BOSS（禁止使用Counter攻击）	完成MISSION 01~21	COLLECTION中追加 乌鲁基欧拉
MISSION 25	6	在场景中前进并打败关底BOSS（禁止通过存储体力复活）	完成MISSION 01~24且全部在B级以上	COLLECTION中追加 四枫院夜一
MISSION 26	6	在场景中前进并打败关底BOSS（禁止防御）	完成MISSION 01~24且全部在B级以上	COLLECTION中追加 市丸银
MISSION 27	6	在场景中前进并打败关底BOSS（限时10分钟）	完成MISSION 01~24且全部在B级以上	蓝染惣右介（觉醒途中）
MISSION 28	7	打败连续出现的BOSS	完成MISSION 01~27且全部在A级以上	COLLECTION中追加 黑崎一护(新月融合)、蓝染惣右介(最终形态)



SOUL ATTACK

这个模式相当于是排名战，一共三个小模式，玩家通过完成各种挑战来获取得分，这个分数能上传到网络与好友进行排名。

SOUL ATTACK		
级别	完成条件	出现条件
初级	比过关时所获得的灵魂点数，限制8分钟，全3个区域	完成MISSION 10～11
中级	比过关时所获得的灵魂点数，限制9分钟，全4个区域	完成MISSION 16～17
上级	比过关时所获得的灵魂点数，限制15分钟，全5区域	完成MISSION 22
TIME ATTACK		
初级	比过关时间，不显示地图，全4区域	完成MISSION 12~13
中级	比过关时间，不显示地图，全4区域	完成MISSION 18~19
上级	比过关时间，不显示地图，全6区域	完成MISSION 23
BEAT ATTACK		
初级	比3分钟内击败的敌人数（BEAT）	完成MISSION 14~15
中级	比3分钟内击败的敌人数（BEAT）	完成MISSION 20~21
上级	比10分钟内击败的敌人数（BEAT）	完成MISSION 24



全奖杯列表

跟其他无双类游戏一样，游戏的奖杯难度并不大，需要的是长时间地刷等级……本作全奖杯时间需要 100 小时以上。

私は全てを超越する	白金	获得全部奖杯
がんばるっス！！	铜	通过一个章节
すばらしいカデス!	铜	通过全部章节
こわくないよ	铜	全章节HARD难度通过
これで、お−終い、や	铜	全章节VERY HARD难度通过
これが格の差だ	银	全章节S级评价
ム…幸運を祈る	铜	完成1个任务
もう大丈夫	铜	完成10个任务
いやっほーい	铜	完成全部任务
ーやるねぇ!	银	全任务VERY HARD难度完成
万像一切灰燼と為せ	银	全任务取得S级评价
こんなもんかよ	金	全角色完成全部任务
我々は…仲間だろう…!	铜	全角色在使用可能状态下完成战斗
すごいっス!	铜	全收集的状态下完成战斗
俺が十刃最強だ!	铜	一位角色的等级达到MAX
いいぜ！ これを待ってたんだ!	银	十位角色等级达到MAX
力の差を理解したか?	金	全角色等级达到MAX
使う方は、あたしにまかせて	铜	一位角色获得的灵魂点数累计达到30000
小遣いでもやろうか?	铜	灵魂点数合计达到1000000
全て解析済みなんだよ	铜	打败全部种类的敌人
喰いつくせ「喰虚」	铜	打倒33650个虚
虚圏は宝の宝庫だネ	铜	打倒10000个破面
オラオラ！ どうしたテメーら!	铜	打倒10000个死神
儂の後ろに立っておれ!	铜	破坏10000个场景物体
…読めねえだろ? 動きが	铜	Counter攻击100次
ウオアアアアアアアア！！！	铜	Power UP 300次
何…だと…！？	铜	GAME OVER 20次
もっと！ もっとだ！！	铜	取得1000个物品
「愛(アモール)」	铜	游戏时间50小时以上的情况下完成一场战斗
連射段数は1200だ	铜	1000连击达成
これは芸術だよ！！	铜	2000连击达成
ならば正義とは何だ！！	铜	一场战斗不破坏任何一个场景物体
捕らえられると思うたか?	铜	一场战斗无伤通过
少し霊力をもらっていくよ	铜	一场战斗不使用灵压通过
面倒臭えこった…	铜	一场战斗累计打倒300个敌人
鮫の一撃で海に沈む	铜	一场战斗使用5次燃烧
今週のジャンプ読んだ?！	铜	一场战斗中跳跃100次
しっかりせえ！ このハゲ!	铜	一场战斗空中受身30次
ぶっ飛ばしてやるぜ!	铜	一场战斗结束时，打倒敌人数量正好是69
スエルテ！！	铜	一场战斗结束时，获得的灵魂点数是由同一个数字组成（例如：333、777等等）
ごほっ ごほっ	铜	濒死状态完成战斗
グットモーニンッイッチゴー!	铜	用冲刺移动打败一个BOSS并完成战斗
よっ！ ビクトリー	铜	用燃烧攻击打败一个BOSS并完成战斗
全ての天は俺の支配下だ	铜	维持30秒浮空状态
あんたも好きやな	铜	开场动画不跳过，看三次
お礼の言葉などいりません	铜	制作人员名单不跳过看完一次
やるやないか	银	用SOUL ATTACK赚取8000点以上灵魂点数
フッ、鈍いな	银	TIME ATTACK在1分30秒内通过
まとめてかかって来いよ	银	用BEAT ATTACK打倒350个以上敌人
命乞いするものじゃないよ	铜	SOUL ATTACK模式下完成一个战斗
この儂こそが王!	银	SOUL ATTACK模式下完成全部战斗

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村G ジー



文 半夏 编 九兵卫 美编 anubis

《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》是一款以“《怪物猎人》系列”中的艾露猫为主角的模拟经营游戏。不同于正统作品的风格，“《猫猫村》系列”以Q版造型配以可爱温馨的风格，走的是休闲与治愈的路线，即使未曾接触过原作的玩家也同样可以拿来玩一玩。如今游戏的续作也已经推出，下面就请跟着小编的攻略一起走进这座暖洋洋的猫猫村吧！

狩猎日记 暖洋洋的猫猫村G		Capcom	模拟经营
PSP	モンハン日记 ぽかぽかアイル–村G		日版
	2011年8月10日	1～4人	3990日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

系统详解

操作 & 界面

按键	说明
滑杆	移动
方向键	改变表情
L	开启 / 关闭简易村子情报
R+ 滑杆	跑步
START	菜单
SELECT	暂停
□	送礼物 / 挖掘 / 采集
○	对话 / 查看 / 确认
×	做各种动作 / 取消

菜单说明	
选项	说明
村内移动	可以选择地点快速移动
村の状况	查看当时村内全体状况
アイテム	查看拥有的道具，分为平凡的道具和重要的道具两项
村クエスト	查看接受中的村内任务
村の仲间たち	查看和村民的友好度
パンフレット	查看个人以及通信好友的村子手册
カルチャ－ショック	查看猫猫们收到的震惊记录
システム	调节音量等设定，结束游戏

画面解说



①时钟：等同于前作的时间槽，游戏中艾露进行采集冒险等动作都会花费时间，时钟会慢慢前进，当时钟转了一圈一天就会结束，因此如果有什么必须做的事情，一定要在时钟转满一圈前完成哦。

②简易菜单：按L键可调出简易村子情报，由上至下分别是游戏进行日数（如果继承存档会累加）、今日采取运、当前PP、当前同伴数、G级猫猫数和友好度总和。其中今日采取运是最重要的内容，采取运每天都会在1～5星间随机变动，星数越高时采集、耕种、采矿等活动获得贵重素材的几率越高；星数还会影响G级设施，如果星数过低而G级设施的等级不够的话就容易产生问题，导致当天无法使用。例如丸鸟牧场没有丸鸟来，小猪们心情不好不想采集等。当采取运达5星时还有一定几率从广场苹果树下得到重要道具“技能升级果实”。

③按键提示：接近村民时就会出现按键提示，而且根据角色不同按键的作用也不一样，一般是○为对话、△为开启角色的特殊菜单、□为赠送礼物、×统一为取消；接近采集点时会提示□为采集物品；接近地图交界处会提示○为转换地图；有些特殊任务会提示□为搬运、○为调查。

玩法说明

本作的基本玩法和前作相同，玩家作为主角艾露为了把村子建设得更加热闹而努力。想要村子更加热闹就需要在新开垦出来的土地上建设新设施以吸引感兴趣的猫猫，同时还需要不断扩大设施。游戏中通过采集、耕种、钓鱼、捕虫等基本途径获基本素材，另外新建设的G级设施以及G级任务能够获得G级素材，各种素材可以在记录系处选“ぽかぽかポイントショップ”换取PP点数。有了PP点数后，就可以在记录系处选“设施扩张ショップ”建造或升级各种村设施了。

设施介绍

村基础设施

集会（ギルド）

包括了集会所外部和集会所内部两个部分，最初的集会是什么都没有的，要靠玩家完成各种任务收集相关猫猫，集会的功能才会一点点开放。游戏进入G级后，ユクモ受付娘成为同伴后集会内添加G级探险任务。集会具体功能设施见下表。

相关猫猫	设施	作用
见习い受付娘	下位クエスト受付	可以接受下位探险任务
受付娘	上位クエスト受付	可以接受上位探险任务
イモ－ト	通信クエスト受付	可以接受通信探险任务
ユクモ受付娘	G级探检クエスト受付	G级猫村新加功能，可以接受G级探险任务
衣装系	着替え	将得到的服装交给它后可以更换服装，得到方法见后文
歌姬	BGM变更	将得到的乐谱交给它后可以更换背景音乐
建筑家	内装 / 外装もよう替え	改编集会内部以及外部装饰
料理长	キッチン	制作猫饭，具体见下文
ダル爆长	タル爆弹工房	交给它相应材料后可以制作炸弹
工艺家	アイテムショップ	可以用PP点数交换装饰道具
モガ	カルチャ－ショップ	可以用震惊值改变村内流行
馆长	地下展示室	可以将重要物品交给馆长用于展示

厨房（キッチン）

和《MHP》的厨房一样，这里主要用来制作猫饭，猫饭是用来恢复猫猫疲劳度的。游戏中的每只猫猫都有疲劳度（おつかれ度）这项数值，由低到高分为蓝、绿、黄、橙、红五种，进行探险任务会使疲劳度增长，疲劳度越高时猫猫的行动效率就越低，只有不进行探险让猫猫休息一段时间或食用猫饭疲劳度才能恢复。刚开始可以做的猫饭只有一种，当特定料理人职业猫猫加入后才能做更多的猫饭。猫饭的效果可参考下表。

猫饭名	效果	所需猫猫
パッパラパスタ	疲劳度少量回复	料理长
ホクホク锅	疲劳度中回复	アニス
ガッツチャ－ハン	疲劳度大幅回复	クッキン
オツカレ－	疲劳度超大幅回复	シナモン
オッタマケ－キ	采取运变化	オレガノ
ドッキリゾット	采取运上升 1 星	スパイス

换装（着替え）

用□键和猫猫对话可以赠予礼物（带心型标志的素材），收到喜欢的礼物时猫猫的好感度会增加，好感度会影响到猫猫在进行冒险任务时的积极程度，好感度达到 999 就能获得这只猫猫的服装，G 级内容中好感度达到 3000 会得到 G 级服装。得到的服装交给集会内的衣装系后就可以在它那里进行更换了。

文化商店（カルチャ－ショップ）



猫猫是一种好奇心很重的生物，当第一次获得稀有道具、第一次面对大型怪物、第一次听说自己不知道的事情时都会触发“文化震惊”（カルチャ－ショック），从而获得震惊点数，G 级内容新增 G 级震惊，在收到 G 级勋章以及温泉开放等重大事件都会触发 G 级震惊，得到更多的震惊点数。震惊点数可以在集会名为モガ的猫猫所经营的文化商店处更换村子的流行趋势，流行趋势会影响村内猫猫们的行动十分有趣。另外所有的震惊事件都可以在菜单中查看。

交易

当交易长加入后，就可以使用交易功能了，交易的用途是拿艾露村的素材换外地的素材，这些素材一般都是艾露村没有的。交易获得的素材根据交易地点而异，不过刚开始时交易的地点只有一个，只有特定的交易家猫猫加入后才会开启更多的地点，交易的道具和开启地点所需的猫猫可参看下表。另外需要注意无论是哪里的交易，都得花费一天的时间，交易结果第二天才可以看到。G 级内容中一个地方一次可以进行 3 份量的交易，能够更快速搜集素材。

农田（畑）

主要用来获得各种野菜系的素材，采集野菜得先在农园长处用“田の肥料”换取收获次数，一个“田の肥料”可以收获 20 次，一开始农田很小，提升等级后会扩大获得的野菜种类和珍稀度增加。直接从 G 级开始游戏时，农田会直接从最大开始。



采掘场

可以采集矿石类素材，用 1 个“采掘の油”可以换取 10 次采掘次数。采掘场升级后获得的矿石种类和珍稀度增加。直接从 G 级开始游戏时，采掘场会直接从最大开始。

渔场

主要用途就是钓鱼，以获得各种鱼类素材，钓鱼得先在渔场长换取钓鱼次数，一个“钓りのエサ”可以钓 20 次，渔场升级后出现的鱼种类和珍稀度增加。直接从 G 级开始游戏时，渔场会直接从最高级开始。



牧场

可以用来收集畜牧素材，用一个“牧畜の饲料”换取 10 次采集次数。和农田和渔场不同，牧场升级只是增加面积，畜牧的动物还是得玩家自己在探险任务中捕获的，除了一开始的コポポ外，还可以在上位任务“诱惑负けずヤド狩り、それとヒナ”中捕获ヒナ，之后就可以采集到鸡蛋（たまご）类的素材了。直接从 G 级开始游戏时，牧场会直接从最大开始。

捕虫场（虫捕り场）

可以采集昆虫系素材，用 1 个“虫捕りのミツ”可以换取 10 次捕虫机会。捕虫场升级后获得的昆虫种类和珍稀度增加。直接从 G 级开始游戏时，捕虫场会直接从最高级开始。

长屋

长屋是猫猫们休息的场所，很多交换的猫猫，以及非生产系猫猫平常都会呆在这里，长屋旁边的猫婆婆可以用素材作为代价，让她介绍新的猫猫到村里来。一开始长屋很小，升级后房间的数量增加，猫婆婆才可以介绍的更多的猫猫来村子。直接从 G 级开始游戏时，长屋会直接从最大开始。

祭坛

完成相应任务广场上会树立祭坛，设立祭坛后一日的时间会延长，并且可以在マツリ处花费 PP 来举办宴席，宴席可以提升参与者的好感度，每天的参加者都是随机的。在《艾露村》达到通关条件是会追加全员可以参加的花火大会，选择此项后可以看到《艾露村》的结局。要注意的是一旦举办宴席一天就会强制结束，所以举办前得保证一日的工作都做完了。祭坛升级后举办规模也会加大，可提升更多的好感度。直接从 G 级开始游戏时，祭坛直接从最高级开始。

小猪公园（プ－ギ－パ－ク）

完成村民任务“プ－ギ－パ－ク开园”后就会开放，用于安置村里的小猪，并且可以在园长处参加小猪竞速以赢取各种素材。另外当占卜师成同伴后，还可以在她这里占卜运势。直接从 G 级开始游戏时，小猪乐园会直接开放。直接从 G 级开始游戏时，小猪乐园会直接开放，G 级内容新加了更加个性的的小猪等玩家收集。

小猪获得方法 & 特长

名称	方法	特长
ベビ－	完成村民任务“プ－ギ－を连れてきて”	表演
シマシマ	完成村民任务“プ－ギ－パ－ク开园”	最高速、耐力
ウ－リ－	小猪公园开放后在农田里遇到	耐力、冲撞
モッフン	小猪公园开放后在牧场里遇到	耐力、冲撞
モ－モ	完成村民任务“プ－ギ－パ－ク开园”	最高速
コロナ－	小猪公园开放后在捕虫场里遇到	耐力、表演
プラック	完成村民任务“プ－ギ－パ－ク开园”	反应、冲撞
エンジ－	小猪公园开放后在长屋 3F 遇到	表演
メ－メイ	完成村民任务“プ－ギ－パ－ク开园”	反应
ケロケロ	小猪公园开放后在广场的河边遇到	跳跃、表演
サッタン	小猪公园开放后在集会地下展览室里遇到	最高速、反应
プ－ファン	完成村民任务“ライバル现る！？”	耐力、冲撞
レックス	小猪农田升级到 5 级之后在牧场遇到	最高速

G级新设施

猫地藏广场（ネコ地藏广场）

G级新设施都从这里开始，进入G级内容触发长老炸弹之后这里就会开放。巨大的猫地藏挡住了通向温泉的道路，村子内凑齐100只猫猫后可以移动猫地藏。另外这里还可以种植通信椰树，和朋友进行通信后可以在花坛按△进行种植和观看，随着通信次数的增加椰树也会成长。



海洋风情食堂（シ－サイドキッチン）

在完成“オシャレな海岸食堂”任务后开放，在这里只要有スキルアップの実就可以请アニス制作料理让指定艾露品尝，品尝料理的艾露们职业技能会有所增长，增长满2星后可以授予G级勋章，成为G级艾露，关于G级艾露将在下文介绍。增长满1星的艾露可以转换职业，想要自由艾露们（フリ－アイル－）拥有自己的职业就要多请它们吃饭啦。另外所有职业艾露的个数都是固定的，例如如果有自由艾露转职成音乐家，原来音乐家中职业技能最低的艾露就会成为自由艾露，G级职业的艾露和原职业分属两个类别，也就是如果有音乐家艾露转变成G级音乐家，再有自由艾露转变成音乐家就不会发生顶替事件。一级海洋风情食堂只能提升菜园、饲育、料理、捕虫、钓鱼、探险、交易技能。完成任务“ステキな海岸食堂”升级到第二级后可提升技能增加投掷、猎人、音乐三项。



远洋竹排（远洋いかだ）

可以出海捕鱼的设施，完成任务“リ－ルのいかだ作り”后开启，会受“今日运势”的影响有一定几率无法使用，升级之后得到稀有素材的几率增加不能捕鱼的几率减少，和渔场一样须先换取钓鱼次数，一个“钓りのエサ”可以钓20次。



山菜爷爷

曾在《怪物猎人》系列”中出现的山菜爷爷也会在本作登场，最初会出现在渔场，海洋风情食堂开放之后就会出现在这里，他将帮助艾露们交换道具，解决艾露们某些道具不足的烦恼。



小猪农田（プ－ギ－畑）



靠小猪敏锐的嗅觉采取种野菜系的素材，完成任务“ピンク色の田”后开启，会受“今日运势”的影响有一定几率小猪心情不好采不到优秀素材，升级之后得到稀有素材的几率增加不能采取的几率减少，和农田一样须先换取收获次数，一个“田の肥料”可以收获20次，但是采取1次需要消耗农田采取3次的。

捕虫树（虫捕りの木）

用巨大的锤子敲击树干使昆虫掉落，完成任务“ツバキがんばる”后开启，会受“今日运势”的影响有一定几率无法采集，升级之后得到稀有素材的几率增加，不能采集的几率减少，和捕虫场一样须先换取收获次数，一个“虫捕りのミツ”可以收获20次，但是采取1次需要消耗捕虫场采取3次的。



桶炸弹采掘场（タル爆弾采掘场）

用炸弹轰炸矿坑得到矿石系素材，完成任务“崖の上のルナ”后开启，会受“今日运势”的影响有一定几率火药受潮而无法采集到好的素材，升级之后得到稀有素材的几率增加不能采集的几率减少，和采掘场一样须先换取收获次数，一个“采掘の油”可以收获20次，但是采取1次需要消采掘场采取5次的。



丸鸟牧场（ガ－グァ牧场）

能够吸引丸鸟采集丸鸟素材的地方，完成任务“とべない鸟”后开启，会受“今日运势”的影响，有一定几率不能吸引玩鸟来而无法采集，升级之后得到稀有素材的几率增加，不能采集的几率减少，和牧场一样须先换取收获次数，一个“牧畜の饲料”可以收获20次。



温泉

在集齐100只艾露之后，第二天早晨长老就会告诉主角有很多猫聚集在猫地藏广场，过去后会触发大家一起挪动猫地藏的剧情，之后完成任务“ココわれ掘れ、温泉！”就会开启温泉。温泉的作用和祭坛类似，可以增加艾露们的好感度以及恢复疲劳度，温泉一次可以招待16只猫猫也需要消耗PP点数，要注意和祭坛一样如果选择泡温泉一天就会强制结束，所以泡温泉之前要先把一天的工作都做完哦。



G级勋章

想要提升为G级艾露还需要重要道具G级勋章。G级勋章可以用道具换得、可以完成任务、收集指定数量的艾露等等多种手段获得，得到G级勋章且有职业技能2星以上的艾露存在时，就可以在广场**ネコ－ト**处选择进行G级勋章授予仪式。仪式完成后第二天艾露们就会带着勋章出门成为真正的G级艾露。下面列出G级勋章的几种入手方法。

G级勋章入手方法	枚数
海洋风情餐厅完成	1
完成部分G级任务（击败大型怪物）后的祝贺会上	1
村内设施全部完成	3
村民数量增加（不只一次）	1
村民超过90人	2
村民超过100人	1
展示品全部集齐	2

G级勋章入手方法	枚数
温泉开放	1
和居民友好度突破1w	5
G级设施使用到一定次数	1
PP点数超过500000点	1
完成ニヤン次郎任务（不只一次）	1
村内设施全部升到MAX级	5
通信名片收集超过一定数量	1

任务

村民任务

和前作一样，本作中和头上有黄色省略号标志的猫猫对话有时可以接到任务，G 级设施的升级，新猫猫的加入都和任务有关。没有接到任务的话有可能是特殊剧情，揭露猫猫们之间复杂又可爱的关系或者是好感度高的时候会送礼给主角。



开始

委托人	村长
所在地	广场
任务内容	搬运炸弹

找长老对话，选择第三个选项使村子变得更大，长老要求主人公搬炸弹过来清除障碍，记得先四处采集之后再把苹果树旁的炸弹搬过来，这一天就结束了。第二天用长老炸弹开拓了新道路，情报人和管理人邀请主角游览新地图，期间问题每个都选择第一项，转一圈之后，在猫地藏广场遇到了结云村来的受付 MM，问题选择第一项，回到村子便可以开始艾露们的 G 级冒险开始了。



タル忘れられる

委托人	馆长
所在地	广场
任务内容	搬运馆长会展览室

参加祭典的馆长被众人遗忘在广场上了，按搬起馆长运回地下展览室，得到**タルのフタ**。

交易家がんばり中

委托人	交易长
所在地	集会外
任务内容	找回交易家猫猫

在猫地藏广场和交易艾露们对话，选择任何一个选项都可以，再回交易长报告，得到**マタタビグレ－ト**。但是交易猫猫由于太害怕一整天都无法进行交易。

オシャレな海岸食堂

委托人	アニス
所在地	新キッチン预定地
任务内容	为新厨房寻找装饰品

和集会内**モガ**に进行对话，再和集会内工艺家进行对话，搜集 10 个铁矿石给工艺家就能得到道具，拿回给**アニス**任务结束，在完成**リ－ル**任务后海洋风情食堂可以建设好。

リ－ルのいかだ作り

委托人	リ－ル
所在地	新キッチン预定地
任务内容	鼓励リ－ル出海远航

对话鼓励他，不管选哪个第一天都会沉船，第二天再点他选择“**ロ－プ结びが弱い**”，可以开设远洋设施并得到**スキルアップの**实 ×3。



フェンの決意

委托人	フェン
所在地	新田预定地
任务内容	整洁的环境

フェン为了给大家一个整洁的环境，而动员大家收集垃圾，给它 10 个**もえないゴミ**后任务结束，得到**マタタビグレ－ト**。

ハンタ－、思いにふける

委托人	ハンタ－
所在地	新虫捕り场预定地
任务内容	帮ハンタ－磨练自己

ハンタ－磨练自己需要，30 个石**ころ**（用来练习握力）交给它会得到**スキルアップの**实。

どうぶつだいすき

委托人	饲育系
所在地	牧场
任务内容	开设可爱的小猪农田

饲育系猫猫们很喜欢小猪，想要开设小猪农田这就需要园长帮忙，来到小猪乐园和园长对话，再回到牧场，听到园长在长篇大论，由于实在太长小猪农场没有开放成功。

いかだを大きくするニャ

委托人	リ－ル
所在地	シ－サイドキッチン
任务内容	帮助リ－ル出海

远洋竹筏扩张到第二阶段时可以接到，连续按○键，推动竹筏进入海洋，完成之后开启竹筏第二阶段。

ピンク色の畑

委托人	ピンク
所在地	新田预定地
任务内容	装饰新田

来到小猪乐园堆放饲料的地方能看到花苗，采集之后拿给**ピンク**，第二天和它对话可以开启小猪农田并得到**ペピポパンプキン**、畑の肥料 ×10。

ツバキがんばる

委托人	ツバキ
所在地	新虫捕り场预定地
任务内容	帮助ツバキ种植植物

在完成“**ハンタ－、思いにふける**”任务后，**ツバキ**求主角帮它种树，给它 10 个农田肥料后可以看到植物长出了芽，第二天再来发现植物长相很奇怪，**ツバキ**也在植物作用下睡着了。第三天再来发现他差点被植物吞掉，救他出来后奇怪的植物成长为捕虫树，以后可以来此捕虫了，并得到 10 个虫捕**りのミツ**。

ファン 100 匹できるかな

委托人	キラ
所在地	新牧场预定地
任务内容	为了招收新猫猫制作漂流瓶

给**キラ** 10 个空き**ビン**用于制作漂流瓶以招收更多猫猫，任务完成后得到**スキルアップの**实。

崖の上のルナ

委托人	ルナ
所在地	新牧场预定地
任务内容	建设桶炸弹采掘场

ルナ认为悬崖上有新的矿石，找集会外的交易长要结实的绳子，再拿给**ルナ**，第二天和他对话发现需要**ブ－メラン**或**ギアノスの**牙（只给前者会失败，后者才会成功），给它之后再爬上山顶就能开放桶炸弹采掘场，并得到采掘**の**油十个。



とべない鸟

委托人	ヒナ
所在地	新牧场预定地
任务内容	建立丸鸟牧场

ヒナ发现丸鸟是很胆小孤独的动物，因此萌生了想要建造丸鸟牧场的想法，需要丸鸟羽毛来吸引丸鸟，给它之后丸鸟牧场建好，第二天再来就能看到丸鸟了并得到牧畜の饲料十个。



ニャン术かくれんぼ

委托人	ツバキ
所在地	ガ－グァ牧场
任务内容	帮助ツバキ成为ウルシ的徒弟

选项随便选择哪个都可以说服忍者**ウルシ**之后他留下提示，按照提示把**ツバキ**搬运到长屋 4F 最左侧就可以完成任务了。

ウルシを追って

委托人	スイセン
所在地	タル爆弹采掘场
任务内容	帮助水仙（スイセン）找人

スイセン从遥远的东方而来寻找**ウルシ**，她问的问题选择第一项可以接到任务，然后把她搬运到猫地藏**ウルシ**处就可以完成任务，水仙成为同伴。

健气なツバキちゃん

委托人	ツバキ
所在地	虫捕りの木
任务内容	拯救捕虫树

捕虫树枯黄快要干死了，**ツバキ**求主角帮忙拯救，来到广场通向小猪乐园的荷叶上打水，再拿回去浇树，任务完成捕虫树进化到二级。

ルナ再び

委托人	长老
所在地	营地外
任务内容	寻找长老手杖

早上起床长老说手杖被偷请主角寻找，在广场询问**シ－フ－**，他告诉主角**ルナ**会藏匿的三个地点，1. 丸鸟牧场的树里。2. 小猪农场的栅栏中。3. 海洋风情食堂岩石的阴影里。三个地方都找过之后得到长老的手杖，还给长老后任务结束，**シ－フ－**成为伙伴。

ステキな海岸食堂

委托人	アニス
所在地	シ－サイドキッチン
任务内容	升级海洋风情食堂

和**アニス**对话，接到任务后去和小猪乐园的占卜师对话，然后去找集会内的工艺家，给它**マボロシチョウ**和**ピュアクリスタル**后会得到装饰道具，那回给**アニス**任务完成，第二天海洋风情食堂会进化到第二级。

エアの落し物

委托人	エア
所在地	ガ－グァ牧场
任务内容	寻找它的项链

和哥哥一起来旅行的**エア**弄丢了自己的项链，接下任务后在丸鸟牧场会有发光的地方，找到项链拿给她，它会让主角找它的哥哥拿报酬。第二天和**エア**对话任务结束，**エア**成为伙伴。

人形、运んでニャ

委托人	ヒナ
所在地	ガ－グァ牧场
任务内容	升级丸鸟牧场

要升级丸鸟牧场到第三级需要在牧场内装饰玩偶，帮**ヒナ**把丸鸟牧场里的玩偶搬过来给它就可以完成任务，丸鸟牧场升级到第三级。

火药の量にご用心

委托人	ルナ
所在地	タル爆弹采掘场
任务内容	升级桶炸弹挖掘场

为了升级桶炸弹挖掘场需要配合音乐调配火药，仔细听**エピカ**弹奏的曲子，在结束的一瞬间按○键停止就可以，完成之后桶炸弹挖掘场升到第二级。



田をキレイにするニャ

委托人	ピンク
所在地	プ－ギ－畑
任务内容	升级小猪农田

小猪农田被小怪兽弄脏了，帮助**ピンク**收拾农场地上的垃圾，垃圾收完之后得知升级农场需要上等的灰，将垃圾拿到广场火堆燃烧得到上等的灰，再回到小猪农田就可以完成任务，小猪农田升到第三级。

はらぺこトマト

委托人	ランチ
所在地	渔场沙滩
任务内容	给肚子饿的トマト找吃的

ランチ的朋友**トマト**来到村子，吃了很多蔬菜还是吃不饱，**ランチ**先后拜托主角带来 50 个**キレアジ**、30 个白いたまご、10 个**ハチミツ**都给它之后任务完成，**トマト**成为伙伴。

ココわれ掘れ、温泉！

委托人	ユクモ受付娘
所在地	温泉
任务内容	挖掘温泉

集齐 100 只猫猫拉开猫地藏后，来到新地图，受付 MM 要求主角帮忙挖掘，在挖掘了三个地方后，地下喷出水，第二天再来这里温泉就会开放，任务完成番台成为伙伴。



野菜を作りたいのニャ

委托人	ピンク
所在地	プ－ギ－畑
任务内容	升级小猪农田

ピンク觉得农场怪怪的需要“上质な灰グレ－ド”给农场施肥，去问农场长得知高级灰需要一条大黄金鱼一个**ガ－グァの**青色羽在广场燃烧得到，照它的配方燃烧之后把上质な灰グレ－ド拿给**ピンク**，任务完成小猪农田升到第四级。

续・火药の量にご用心

委托人	ルナ
所在地	タル爆弹采掘场
任务内容	升级桶炸弹挖掘场

为了继续升级桶炸弹挖掘场需要主角帮忙，三个选项随便选择之后来到集会内找到爆弹长，对话后回到桶炸弹挖掘场，像之前一样玩迷你游戏，在音乐在结束的一瞬间按○键停止，完成任务后桶炸弹挖掘场升到第四级。

ニャン次郎とネコ－ト

委托人	ニャン次郎
所在地	广场
任务内容	帮助ニャン次郎寻找素材

快递员ニャン次郎来到村子，求主角帮忙寻找素材マレコガネ 5 个，这个东西需要捕虫树达到 6 级捕且采集时幸运度 5 星才能采到，给他之后完成任务。

续・番台さんと工艺家

委托人	工艺家
所在地	猫地藏广场
任务内容	帮工艺家找制作素材

工艺家又有灵感创作不过需要大雷光虫**エキス**，开放 G 级探险任务“特殊な雷光虫”完成之后把得到的大雷光虫**エキス**拿给工艺家任务完成猫地藏成为温泉指示标。



飞んだ帆はどこへやら

委托人	リ－ル
所在地	シ－サイドキッチン
任务内容	升级远洋竹排

リ－ル不知道帆哪里去了很苦恼，先去桶炸弹采掘场找**トレニャ－**得到竹排的帆，还给**リ－ル**后对着竹排按○键狂打推竹排下水后任务完成，远洋竹排升到第四级。

ぽかぽかしたいのニャ

委托人	ツバキ
所在地	虫捕りの木
任务内容	升级捕虫树

捕虫树没有营养，**ツバキ**求主角帮忙拯救，回答温泉后，来到温泉帮它打水那回去后任务结束，捕虫树升到第五级。

续・人形、运んでニャ

委托人	ヒナ
所在地	ガ－グァ牧场
任务内容	升级丸鸟牧场

要升级丸鸟牧场到第五级需要在牧场内装饰两个丸鸟木偶，给**ヒナ**两个**ガ－グァの**青色羽、五个丸鸟**の**羽、2 个**ジュ－シ－ホタテ**之后再帮她把丸鸟摆在指定位置，完成任务后丸鸟牧场升到第五级。

灰农法なのニャ

委托人	ピンク
所在地	プ－ギ－畑
任务内容	升级小猪农田

农田生病了，**ピンク**需要主角帮忙询问农场长如何治疗，和农田的农场长对话之后再和集会外交易长对话，肥料需要黄金石**の**块交换，黄金石**の**块在桶炸弹挖掘长升级到 MAX 时可以挖到，交给它之后得到上质**な**灰**ミラクル**，交给**ピンク**，任务完成小猪农田升到 MAX。

ツバキの母心

委托人	ツバキ
所在地	虫捕りの木
任务内容	升级捕虫树

捕虫树想要和好喝的水，**ツバキ**委托主角寻找，来到牧场和**ミルク**对话选第二项得到**ポポの**极上**ミルク**，拿给**ツバキ**浇灌捕虫树后，捕虫树肚子痛需要药物，到长屋二楼和**アロマ**对话得到药拿回去后任务完成，捕虫树升级到 MAX。

续续・人形、运んでニャ

委托人	ヒナ
所在地	ガ－グァ牧场
任务内容	升级丸鸟牧场

将丸鸟木偶搬到通向猫地藏广场的路口处放下，就可以完成任务，丸鸟牧场升级到 MAX。

续续・火药の量にご用心

委托人	ルナ
所在地	タル爆弹采掘场
任务内容	升级桶炸弹采掘场

和**ルナ**对话选择第一项，来到集会内和爆弹长对话给它**ハレツアロワナ**、**ニトロダケ**、**なぞの**草各三个，回到**ルナ**完成迷你游戏后任务完成，桶炸弹采掘场升到 MAX。

どこでもお届けしやす

委托人	ニャン次郎
所在地	广场
任务内容	限时快递

ニャン次郎委托主角送限时快递，分别送货物给在采掘场的挖掘长、集会内的料理长、小猪乐园的占卜师，不能使用快速移动。以最快的速度完成后和**ニャン**次郎报告，任务完成。

マナ－を守るニャ

委托人	番台
所在地	温泉
任务内容	平息纷争

番台请主角帮忙平息温泉内的争吵，原来艾露们在温泉内争论哪只小猪更可爱，选择第一项大家一样可爱，平息纷争，找番台汇报任务完成。

いかだを作るニャ

委托人	リ－ル
所在地	シ－サイドキッチン
任务内容	升级远洋竹排

リ－ル请主角帮忙找**ネンチャク**草 10 个、**のりこねバッタ** 20 个用于制作竹排，制作完成后选择第三项胶水还没有干，等一段时间胶水干了之后连续按○键推竹排下水，任务完成，远洋竹排升到 MAX。

ドデッカブ大量生产ニャ

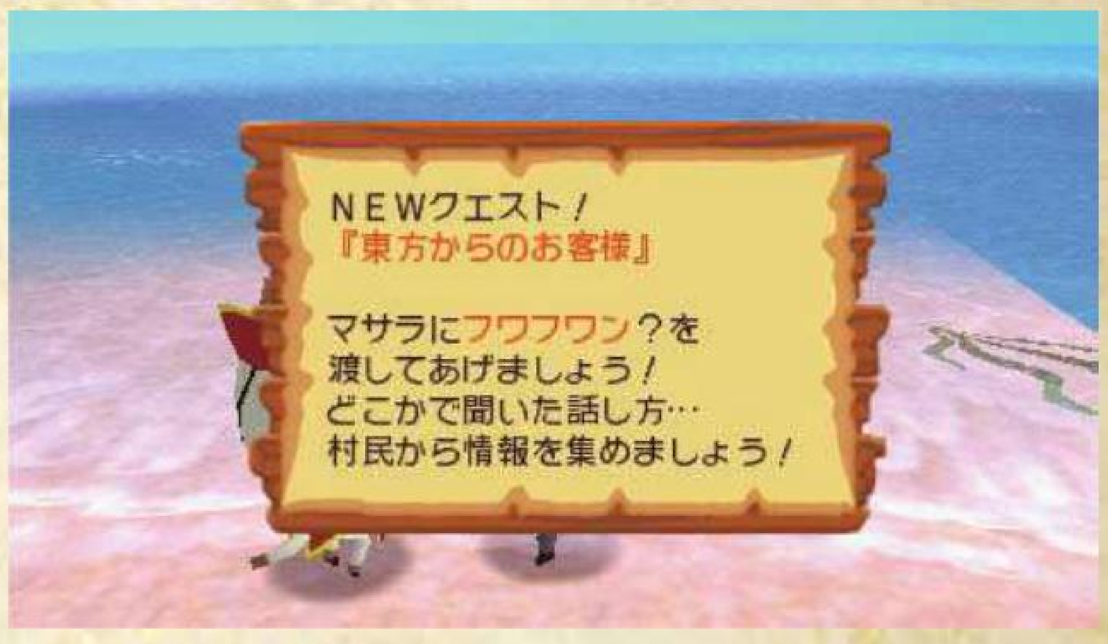
委托人	ニャン次郎
所在地	广场
任务内容	收集ドデッカブ

ニャン次郎需要 150 个**ドデッカブ**，在农田以及小猪农田都可以收集到，拿给它之后任务完成**ゲリョ**成为伙伴。

东方からのお客样

委托人	マサラ
所在地	沙滩
任务内容	帮忙寻找东西

在沙滩上遇到遥远的东方来客请主角帮忙寻找柔软的东西，来问问料理长得知它们来自一个国家，柔软的东西就是**モ－レツマタタビ**，拿给它后任务结束，**マサラ**成为伙伴。



かくれんぼニャ

委托人	管理人
所在地	长屋
任务内容	捉迷藏

大家都太悠闲了，决定一起玩捉迷藏，三只艾露分别躲在长屋上面的不同房间里，找到它们之后任务结束，偶尔捉迷藏也很开心。

お风吕扫除なのニャ

委托人	番台
所在地	温泉
任务内容	打扫温泉

有不知名的犯人将温泉弄满了泡泡，番台请主角帮忙，把地上的泡泡弄碎就可以了，任务完成之后得知犯人竟然是长老！

プーキー假面レディ

委托人	长老
所在地	小猪乐园
任务内容	一起比赛小猪赛跑

说明早上**マルチ**提示请主角去进行小猪赛跑，来到小猪乐园开始赛跑，长老化妆之后登场要和主角比赛，进行特殊赛道比赛，赢了之后任务结束。

お宝探し

委托人	管理人
所在地	シ－サイドキッチン
任务内容	进行探宝游戏

大家实在太闲了，管理人提议进行探宝游戏，提示是隐约有温泉味道的花，来到猫地藏广场就能找到，之后任务完成。

お届けしやす

委托人	ニャン次郎
所在地	广场
任务内容	帮忙送货

ニャン次郎请主角选择正确的货物送给管理员，听取大家的推理之后选择第一个有香气的箱子，送给管理员后回来报告，任务完成。

どしたの？プーキー？

委托人	园长
所在地	小猪乐园
任务内容	帮小猪回复活力

小猪受到惊吓变得很冷，对话选择温泉后将小猪抱到温泉处，小猪恢复活力再抱回小猪乐园任务完成。

ドリンク研究なのニャ

委托人	ジョット
所在地	シ－サイドキッチン
任务内容	研究饮料

两个人为了抓住女性的心想要研究新饮料，需要樱火龙的鳞，开放探险任务“樱色を探して”，把鳞拿给它们之后任务完成，得到**マタタビグレ－ト**。

老山龙がやってきた

委托人	ニャン次郎
所在地	广场
任务内容	击败老山龙

本作最后一个任务**ニャン**次郎又一次需要主角帮忙，接到任务后开启G级探险任务“老山龙がやってきた”，完成后将道具交给它，任务完成**ニャン**次郎加入到村子，在温泉召开盆舞大会，迎来本作结局。

探险任务

结云村柜台MM来到村子后就会开启本作的G级探险任务。和前作相同，探险任务是以选择指令的方式进行的，任务中猫猫们会给出各种提案，玩家要做的就是根据当前的情况选出正确的提案来引导猫猫们行动。

进入任务前需要编成狩猎队伍，一个队伍最大可容纳12只艾露，根据编入猫猫职业的不同，可选的提案也会有所区别，编成时需结合任务的内容来选择猫猫。另外猫猫的能力总和就是队伍的能力，而猫猫的能力则是由好感度决定的，好感度越高就越厉害。

普通的艾露可以成长成G级艾露，G级艾露的攻击力和干劲远远高于普通艾露，并且会在任务中做出G级提案，下面介绍的G级探险任务中很多任务都需要G级艾露参加才能完成哦。

G级探险任务

惊かせて卵をゲット！

委托人	密林
发生条件	ユクモ受付娘成为同伴后
任务内容	带回一个ガ－グァの卵

初级上手任务很简单，惊吓丸鸟下蛋之后选择采集，击败丸鸟得到蛋的几率很低，一定要用惊吓。

巨大な雷光虫

委托人	雪山
发生条件	ユクモ受付娘成为同伴后
任务内容	击败两只大雷光虫

接触到大雷光虫后猫猫会麻痹，建议带投掷猫远距离攻击，音乐家猫回复麻痹，另外合理利用地面蘑菇投掷也是不错的选择。

雪山の兽达！

委托人	雪山
发生条件	ユクモ受付娘成为同伴后
任务内容	击败5只ギアノス

白速龙会远距离攻击，且容易使猫猫冻成雪人，建议带友好度高攻击高的猫，投掷家、猎人是不错的选择。

毒とマヒにご用心

委托人	火山
发生条件	完成1个G级任务
任务内容	击败5只イ－オス

很长的一个任务，怪物种类多，采集点也多，建议各职业均衡配置，在终点前有3只熟睡的红速龙如果前面已经完成任务这里可以以采集为主，同时会出现一个大怪鸟，要注意小心体力。

次から次へと…

委托人	火山
发生条件	完成2个G级任务
任务内容	击败4只ランポス

敌人数量很多蓝速龙却意外地很少，好在最后有3只，前面要注意体力回复，有钓鱼点如果有G级鱼师可以带上，能捉到黄金鱼，还有动物粪便等带有副作用的采集点，建议带一只音乐家猫回复。路上的蜂蜜采集点不要错过。

纯白の恶魔

委托人	雪山
发生条件	完成3个G级任务
任务内容	击败2只ブランゴ

任务流程很短，比较容易完成，有钓鱼点记得带上鱼师，也有大雷光虫，如果近距离攻击注意麻痹回复。

雪山の王者ドドブランゴ

委托人	雪山
发生条件	完成4个G级任务
任务内容	获得雪狮子の牙

雪狮子王每次呼唤出3只雪狮子之后就会进入睡眠，进入睡眠时攻击它就会气绝，醒了的时候会挥舞手臂进行攻击，非常强悍，一定要和它保持一定距离。建议带投掷猫进入任务，如果攻击力不够可以找集会内爆弹长制作G级炸弹之后再出发。任务完成后召开第一回庆贺会和集会内教管对话，可以获得震惊点数，庆祝会结束获得一枚G级勋章。



密林のならずもの

委托人	密林
发生条件	完成5个G级任务，任务“雪山の王者ドドブランゴ”完成后
任务内容	击败20只ランポス

总共有25只蓝速龙一口气打倒吧，建议携带攻击高的艾露，有骨头采集点、蛋采集点以及隐藏宝箱，最好带一个G级交易家。

狩りに行く？いや割りにいく

委托人	雪山
发生条件	完成6个G级任务，任务“雪山の王者ドドブランゴ”完成后

任务内容	需要4个ブランゴの毛

任务中的雪狮子大多熟睡着，尽量不要吵醒选择采集才能更快完成任务，推荐携带G级饲育家。同时有大量采集点包括矿石、隐藏宝箱、捕虫点等，不要忘记带相关职业艾露。

G级虫捕り ハナスズムシを捕获せよ!

委托人	雪山
发生条件	完成6个G级任务，任务“雪山の王者ドドブランゴ”完成后
任务内容	得到1个ハナスズムシ

考验G级捕虫猫的任务，必须携带1只。同时有隐藏宝箱，建议带一只G级交易家。在路上会遇到突然出现的大怪鸟，因为不能击败要注意躲避。



崖の上を目指して

委托人	雪山
发生条件	接到村任务“崖の上のルナ”后开启
任务内容	得到1个ギアノスの牙

这个任务有很多白速龙，有的在熟睡，可以偷偷采集，剩下的携带攻击高的猫一口气干掉吧，另外有很多带有毒气的植物，建议带一直G级音乐家猫，方便采集。

ガーグァちゃん 人形を作りましょう!

委托人	密林
发生条件	接到村任务“とべない鸟”后开启
任务内容	得到两个丸鸟の羽

丸鸟不会主动攻击，不要打倒它们而是选择采集，所以一定要带饲育家猫，另外有两个捕虫点、两个捕鱼点，由于对攻击力要求不高可以带鱼师猫以及捕虫猫。

空飞ぶ新种龙

委托人	火山
发生条件	完成8个G级任务，任务“雪山の王者ドドブランゴ”完成后
任务内容	获得苍火龙の甲壳

在前进过程中苍火龙会不断喷火，注意躲到后面小心被烧到，由于在终点前不能攻击到苍火龙，所以可以全力向前冲，遇到可以恢复的蘑菇绝对不要错过，小心有一些毒蘑菇混进来不要吃错，在地图最后中央部分有炸弹，先向前引诱苍火龙出现，然后后退到炸弹处，待苍火龙飞过来时选择特殊提案，用炸弹将它击倒就可以采集了，需要G级饲育猫。任务完成后会有第二回祝贺会。

G级采掘、贵重な矿石

委托人	雪山
发生条件	完成8个G级任务，任务“空飞ぶ新种龙”完成后
任务内容	得到1个ベアライト石

必须携带一个G级探险家，在矿石点使用G级挖矿提案才能完成，途中有各种蘑菇、矿石、隐藏宝箱，注重采集的一关没什么难度。

绮丽で乐しい雪山

委托人	雪山
发生条件	完成8个G级任务，任务“空飞ぶ新种龙”完成后
任务内容	击败7只ギアノス

白速龙总共有10只，进入第二块地图后有大量白速龙和大雷光虫一起出现，尽量远程攻击小心被麻痹。有矿石采集点和隐藏宝箱，记得携带相关职业艾露。

G级钓り 大物を钓り上げろ!

委托人	海岸
发生条件	完成9个G级任务，任务“空飞ぶ新种龙”完成后
任务内容	得到1只大黄金鱼

必须携带G级鱼师，遇到钓鱼点时使用G级钓鱼提案才能完成。途中有粪便等带副作用的采集点还有隐藏宝箱，最好携带G级音乐家和G级交易家方便采集。



迅龙ナルガクルガ

委托人	密林
发生条件	完成10个G级任务，任务“空飞ぶ新种龙”完成后
任务内容	获得迅龙の黑毛

从一开始就会对艾露们进行突袭，当树木开始摇晃的时候一定要躲到地下，开始时虽然也可以攻击他但是效果不大，在地图最后有陷阱，引诱黑迅龙落下后可以一口气将其打晕，采集之后任务就会完成，之后会召开第三回祝贺会。

雪山の白き恶魔たち

委托人	雪山
发生条件	完成11个G级任务，任务“迅龙ナルガクルガ”完成后
任务内容	击败7只ブランゴ

总共有10只雪狮子还算比较充裕，有矿石采集点、钓鱼点和隐藏宝箱，记得带相关职业的猫。

雪山の异变

委托人	雪山
发生条件	完成12个G级任务，任务“迅龙ナルガクルガ”完成后
任务内容	击败4只ブランゴ

有很多带有毒气的植物，最好带上G级音乐家，另外有两个捕虫点，G级捕虫猫也能采集到不错的素材。

虫たちのエキス

委托人	密林
发生条件	完成13个G级任务，任务“迅龙ナルガクルガ”完成后
任务内容	得到5个雷光エキス

大雷光虫数量很少，再加上该道具掉落率不高，最好在幸运度5星时进行任务，不然肯定会失败，没有什么大型怪物，对攻击要求不高。

新たなる母、樱色の龙!

委托人	密林
发生条件	完成14个G级任务，任务“迅龙ナルガクルガ”完成后
任务内容	获得樱火龙の鳞

只有樱火龙的地图，而且它还在睡觉，带上攻击力高的猫几下就可以解决掉，十分简单。如果攻击力不够的话就要适当躲入地下，当樱火龙头向前伸的时候表示它要喷火了，小心被烧到。完成之后召开第四回祝贺会。

沙漠の荒くれもの

委托人	沙漠
发生条件	完成15个G级任务，任务“新たなる母、樱色の龙!”完成后
任务内容	击败40只ゲネポス

只有黄速龙的地图，一直战斗下去吧！注意路边带副作用的草，最好带上G级音乐家。有一个隐藏宝箱。

森の不审者

委托人	密林
发生条件	完成16个G级任务，任务“新たなる母、樱色の龙!”完成后
任务内容	击败4只チャチャブー

共有 6 只茶茶数量比较紧张，尽量不要采集，茶茶一开始不会攻击，开始攻击时会直冲过来容易把艾露的队伍撞散，一定要抢占先机，在它动之前先攻击它。有隐藏宝箱、有毒植物以及大量植物类采集点，建议携带 G 级交易家和菜园家。

虫たちの宴

委托人	密林
发生条件	完成 17 个 G 级任务，任务“新たなる母、樱色の龙！”完成后
任务内容	击败 6 只大雷光虫

有很多捕虫点建议携带 G 级捕虫猫，大雷光虫共有 11 只，远距离攻击的投掷猫必不可少，路上会有轰龙出没，但是不能攻击所以在地面摇晃时要躲避，有隐藏宝箱和大量有毒植物建议携带 G 级交易猫和 G 级音乐猫。



しびれまくり！ジンオウガ！

委托人	密林
发生条件	完成 18 个 G 级任务，任务“新たなる母、樱色の龙！”完成后
任务内容	获得雷狼龙的甲壳

地图的最后才会遇到雷狼龙，在准备和它开战之前记得吃蘑菇补充体力，它会在自己周围放电，被电到的猫猫都会陷入麻痹，要小心躲避，建议带 G 级投掷猫以及 G 级猎人增强攻击力，还可以在爆弹长这里调制 G 级炸弹，音乐家以解除麻痹最好也带一只，攻击一段时间它会开始流口水，此时会召唤大雷光虫，再坚持一下就能把它打倒，击败它后 G 级饲育家能采集到任务道具，任务顺利结束。

毒より怖い新种キノコ

委托人	密林
发生条件	完成 19 个 G 级任务，任务“しびれまくり！ジンオウガ！”完成后
任务内容	打倒 8 只チャチャブ－

茶茶总数有 18 只要完成任务比较简单，要注意有的茶茶伪装成蘑菇，需要带交易家艾露，有一个宝箱，不少有毒植物，G 级交易家最好带一个。有几个采矿点，建议带采矿猫，没有鱼塘，可以不用带鱼师。

ドキドキ！キノコ狩り！

委托人	沙漠
发生条件	完成 20 个 G 级任务，任务“しびれまくり！ジンオウガ！”完成后
任务内容	采集 8 个ドキドキキノコ

由大量茶茶和蘑菇组成的任务，没有采集点可以不带其它职业猫，由于采集数量比较大，体力回复相对吃紧，建议带 G 级猎人猫加强攻击力，以及什么蘑菇都可以料理的 G 级料理猫。

远距离合战开幕！

委托人	雪山
发生条件	完成 21 个 G 级任务，任务“しびれまくり！ジンオウガ！”完成后
任务内容	击败 5 只ブランゴ

总共有 9 只雪狮子出现，所以还是比较容易完成的，怪物大多凑在一起出现，推荐带投掷猫 +G 级炸弹一个炸弹就能全部搞定，当然对自己攻击力有信心的也可以不用 G 级炸弹。有一个隐藏宝箱，建议带 G 级交易家，没有其他特殊采集点，鱼师、冒险家可以不带。

凶暴な新种龙

委托人	沙漠
发生条件	完成 22 个 G 级任务，任务“しびれまくり！ジンオウガ！”完成后
任务内容	获得黑轰龙の鳞

黑轰龙出现时会撞飞地上的猫，要在地面摇晃的比较剧烈的时候尽快躲到地下，地图都是轰龙出现过之后才可以前进，所以遇到不能前进的时候要尽快躲到地下等轰龙出现，可以先不要打它一直向终点前进，终点时它会因撞到岩石而气绝，直接采集就可以完成任务。



特殊な雷光虫

委托人	火山
发生条件	任务“しびれまくり！ジンオウガ！”完成后，接到村任务“续・番台さんと工艺家”后
任务内容	得到大雷光虫エキス

靠近雷光虫的地方都有发散毒气的植物，建议活用地面红色蘑菇进行投掷，戴上投掷猫远距离攻击比较好，有一个隐藏宝箱，建议带上 G 级交易家。

感电パ－ティ！

委托人	海岸
发生条件	完成 23 个 G 级任务，任务“凶暴な新种龙”完成后
任务内容	击败 9 只ゲネポス

由于黄速龙只有 11 只数量比较紧张，最好全部击败，有宝箱和钓鱼点，G 级鱼师和 G 级交易家必不可少路上有椰子树和蜂巢记得采取。

雪山のポポ

委托人	雪山
发生条件	完成 24 个 G 级任务，任务“凶暴な新种龙”完成后
任务内容	得到 4 个ポポ素材

ポポ（黄色长毛象）数量很少，不能打倒只能采集，因此饲育系或 G 级饲育系必不可少，有几处毒烟可以带上 G 级音乐家消除效果。有一个隐藏宝箱，G 级交易家也需要加入队伍。

调查任务ついでにアオキノコ

委托人	雪山
发生条件	完成 25 个 G 级任务，任务“凶暴な新种龙”完成后
任务内容	获得一个アオキノコ

一共三个阶段，均有大型怪兽驻守而且都不能击败，只能一边躲避一边尽快赶路，当然任务道具**アオキノコ**别忘记采集。第一只是雄火龙会不断喷火，要尽量在它后面不要太靠前免得被喷到；第二只盾蟹会在地面震动后从地下出现袭击艾露，也要躲到地下躲避；第三只轰龙会突袭艾露，在地面震动时应及时躲到地下。前进过程中钓鱼点、采矿点、隐藏宝箱都会出现，可以携带相关 G 级艾露进行采集。



スリル満点平和な雪山

委托人	雪山
发生条件	完成 26 个 G 级任务，任务“凶暴な新种龙”完成后
任务内容	击败 4 只ブランゴ

很长的一个任务，隐藏敌人非常多，建议一定要带 G 级交易家安全前进，有一只盾蟹会不定期出没，地面晃动时一定要注意躲到地下防御，钓鱼点、矿石点、隐藏宝箱都有，携带相关 G 级艾露可以采集。



调查任务 ついでに大猪の牙

委托人	其他
发生条件	完成 27 个 G 级任务，任务“凶暴な新种龙”完成后
任务内容	获得大猪の牙

三连 BOSS 战，鱼师、探险家等攻击低的职业可以不用带，需要 G 级饲育家进行采集，G 级料理人能帮助恢复，G 级猎人和投掷猫一定要带。第一只 BOSS 是大野猪，会冲撞过来，注意闪躲，建议使用催眠提案将大野猪催眠之后再打。击败之后向前走有恢复蓝蘑菇要靠料理人回复。第二只 BOSS 是女王虫，推荐一开始撞击椰子树之后使用椰子投掷攻击，等女王虫靠近时如果血多可以直接攻击，如果血少要注意躲避，它可以使艾露昏迷，非常危险。第三只 BOSS 是桃毛兽，肚皮顶起的时候攻击无效，在它趴下之后开始攻击，总的来说难度低于前两只 BOSS。





长老 VS レウス

委托人	火山
发生条件	60 只以上艾露成为伙伴后引发村长锻炼剧情后开启
任务内容	得到火龙の鳞

火龙会一直在空中喷火，一定要注意躲避，开始时不能攻击，计算好喷火频率一直前进，终点处会有炸弹，当火龙飞到炸弹上方时使用特殊提案攻击，就能击败完成任务。

樱色を探して

委托人	山洞
发生条件	接到村民任务“ドリンク研究なのニャ”后开启
任务内容	获得樱火龙の鳞

和任务“新たなる母、樱色の龙”不同，地图不只有樱火龙，之前有许多睡着丸鸟和各种采集点，樱火龙很好打，多带些采集系 G 级猫猫来采集吧。

老山龙がやってきた

委托人	海岸
发生条件	接到ニャン次郎的任务后
任务内容	得到一个老山龙の爪

老山龙身体十分巨大，会引起地震使路边的椰树上掉下椰子，猫猫会被大椰子砸飞，一定要小心躲避，另外它偶尔还会甩尾攻击，被打倒可是很疼的，路边有很多炸弹点选择特殊提案能促使老山龙前进，在终点前最后的炸弹点能把它打晕，采集后任务完成。

通信探险任务

凶暴な雪山の王者ドドブランゴ

委托人	雪山
发生条件	完成 5 个通信任务，进入 G 级内容后
任务内容	获得雪狮子の牙

G 级探险任务“雪山の王者ドドブランゴ”的加强版，具体打法可以参照上文，初期进行会比较难，但是后期多带几只 G 级艾露很轻松就能完成。

空をはばたく新种龙

委托人	火山
发生条件	完成 8 个通信任务后
任务内容	获得苍火龙の甲壳

G 级任务“空飞ぶ新种龙”的升级版，苍火龙要在地图最后靠炸弹才能打晕，要注意在地图最后苍火龙的火也有可能喷到猫猫，小心不要功亏一篑。

すばやい迅龙ナルガクルガ

委托人	密林
发生条件	完成 9 个通信任务
任务内容	获得雪狮子の牙

G 级探险任务“迅龙ナルガクルガ”的升级版，路边的补给蘑菇很少，另外迅龙变得更加敏捷不容易掉落陷阱，要躲到版边吸引迅龙坠落再攻击。



强き新たなる母樱色の龙！

委托人	密林
发生条件	完成 10 个通信任务
任务内容	获得樱火龙の甲壳

G 级任务“新たなる母、樱色の龙！”的加强版，樱火龙血变得更多，全部带上 G 级艾露都很难秒杀它，所以在它头开始向前伸准备喷火前一定要躲避，另外出发前记得制作 G 级炸弹带上。



びりびりしびれまくり！ジンオウガ！

委托人	密林
发生条件	完成 11 个通信任务
任务内容	获得雷狼龙の甲壳

G 级探险任务“しびれまくり！ジンオウガ！”的加强版，雷狼龙更加难打了，出发之前做好迎接苦战的准备吧。



とっても凶暴な新种龙

委托人	沙漠
发生条件	完成 12 个通信任务
任务内容	获得黑轰龙の鳞

G 级探险任务“凶暴な新种龙”的加强版，黑轰龙速度更快，如果猫猫干劲不足来不及提案会中招被顶飞，一定要携带干劲高的猫，黑轰龙依然是在地图的最后撞墙气绝，所以全力向终点前进吧。

とっても大きい老山龙がやってきた

委托人	海岸
发生条件	接到ニャン次郎的任务后
任务内容	得到一个老山龙の大爪

任务“大きい老山龙がやってきた”的加强版，打法和之前一样，参照上文打法就可以。



本作的副标题为英文字母 SECOND，既有第二的意思，也可以译作时间单位“秒”，作为这部高速 RPG 续作的副标题是再适合不过了。在保留了上作的独特游戏系统外，《勇者 30 Ⅱ》试图在玩法上进一步扩展，在被改造过的剧情模式当中，玩家这次不再是一个个关卡的游玩，而是能够真正地操纵着勇者在大陆上移动行走，新加入的 G-LEVEL 系统也让游戏的 RPG 味道浓了几分。同伴系统的改进和阵型系统的加入让如何配置队伍中的伙伴也变成了一门学问，而主角的转职系统则起到了锦上添花的作用。各位玩家快带领着勇者们展开这场只有 30 秒的冒险吧！



勇者30 Ⅱ	MMV		角色扮演
PSP	勇者30 SECOND		日版
	2011年8月4日	1～4人	4800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

文 金馆长&fan　美编 NINA

操作说明

按键	功能
十字键	移动
□键	使用道具
△键	与NPC交易\乘搭、启动勇者城
○键	调查物品\与NPC对话\确定
×键	奔跑\战斗加速\取消
L键+R键	战斗中逃跑
START键	（大地图）系统界面\（任务中）暂停游戏



游戏系统

等级系统

在前作当中，游戏中的勇者因为有时间的限制，提升等级的速度飞快，基本上干掉一个敌人就升一级，一旦等级足够挑战 BOSS，就可以冲入魔王中进行决战。但是勇者的等级并不能继承到下一关，也就是说每一关勇者斗必须要从 LV 1 从头练起。在本作当中，因为故事模式改成了更有 RPG 味道的大地图式移动，等级系统也因应这种改造分为了两套不同的升级系统：基本等级和高速等级。

基本等级 G-LEVEL

基本等级即处于非任务模式时玩家操纵的勇者所拥有的等级，一开始为 G-LV 1，在大地图上移动并消灭那些并非出现在任务模式中的怪物就可以获得经验值，用以提升基本等级。基本等级决定了勇者在进入到任务模式时最开始的等级，G-LV 越高，玩家在任务模式中的优势便越明显。但基本等级的提升速度非常慢，因为本作的遇敌方式从之前的踩地雷换成了更直观的触碰敌人后进入战斗，在非任务模式中大地图上的敌人又非常稀少。虽然怪物可以通过出入城镇来不断地刷新，但这个练级过程会非常地枯燥，但是还是请大家稍微刷一下这个等级，因为到后期，如果基本等级不够的话，会连关卡里最弱的小兵也打不过的。

高速等级 LEVEL

高速等级是只会存在于单独一个任务内的等级，当玩家处于任务模式时，时间往往会被限制在 30 秒内，游戏的节奏骤然加快，玩家需要在时限内尽量提升勇者的等级并最终击败 BOSS。在这一模式中，玩家的等级提升异常地高速，只要挑战等级相仿的怪物甚至越级挑战比自己强大的怪物，等级就会刷刷地往上涨，在游戏后期就算升到 255 级也不奇怪，但高速等级并不会在任务结束后继承到玩家身上，所以在任务模式当中修炼到足够挑战 BOSS 的等级后就无需再刻意提高等级了。



在地图上大家可以看到怪物身上有不同颜色的闪光，闪红光说明这个怪物的等级比你高很多，黄绿色光说明稍高，无光说明等级和你一样，而蓝光说明等级比你低，这个颜色只能说明等级，不说明强度，有时候越级打红光怪物也能轻易取胜并获得大量经验值和金钱。

如果怪物身上发蓝光，那么就可以不经战斗直接打飞，经验值和钱照拿不误，由于在关卡中怪物提供的经验值都比较高，打蓝光怪物升级赚钱是比较有效率的方法，节省时间，速度也比较快，但是在关卡外，无论你的基本等级高出怪物多少，怪物都不会发蓝光的。

金钱

本作里头的金钱所占的地位有时候甚至比等级还重要，因为负责帮玩家倒退时间的时之女神极度贪财，玩家需要付出金钱才能请得动她回卷时间轴，将倒数时间恢复到最初的 30 秒。头一次恢复时间需要 100G，之后每恢复一次时间价格上升 100G，这一机制决定了玩家不可能在关卡中无限地刷等级。除了用于恢复时间，金钱还能够用于在杂货店中购买食物来补体力，购买恢复体力的药草等道具和装备，甚至某些固定的剧情当中都会要求玩家付出金币来换取 NPC 的情报。一般情况下玩家获取金钱的方式就是消灭怪物，同时还可以赚取经验值，一举两得。但在某些特殊的关卡当中，游戏还会提供给玩家其他方式来获得金钱，例如在有神殿的关卡当中玩家可以向时之女神借钱，但在一定时限后无法还款便会受到惩罚。



©2011 Marvelous Entertainment Inc.

时间

这是凌驾于等级与金钱之上，游戏中最为重要的元素，只要在任务模式中时间倒数为 0，任务就会失败，玩家必须重新挑战本关。时间在玩家于任务模式的地图上移动，还有和怪物战斗时都会流逝，只有在玩家进入城镇后，还有处于剧情状态时才会停止，但这一规律只适用于故事模式。一般来说，玩家的时间是越充裕越好，但某些关卡中的特殊要素需要在特定的时间才会开启，例如在倒数只剩 15 秒时才会有售的武器，倒数剩 10 秒时才会出现的怪物或者重要道具等，想要了解清楚就要多留意城镇中 NPC 的对话。

时之女神像

玩家经常需要接触到的关键 NPC：时之女神就是通过她自己的神像来对玩家收取费用并恢复倒数时间至 30 秒的。使用方法很简单，站在时之女神像面前按△键就行。本作中的时之女神像在第一章后期得到了强化，除了在任务模式中为玩家提供时间倒流功能外，也可以在非任务模式中为玩家提供传送到其他有女神像的城镇和重打本章玩家通关过的任务的功能。在某些关卡当中，时之女神像会失踪，需要玩家完成 NPC 的任务来让其重新出现，有的时候时之女神像会被替代，例如在水底关卡中会变成是卖空气的鱼人来提供时间倒流功能。在某些极端的关卡当中不存在时之女神像，玩家必须要在倒数结束前完成本关。

时之女神像提供的时间倒流功能只会将倒数恢复到 30 秒，无论玩家是从 29 秒就开始倒流还是从 0.01 秒开始倒流都一样，既不会累加也不会减少。所以，最好的选择就是练级练到时间快没的时候再去找女神像回复时间。



奔跑

游戏中无论是处于大地图还是城镇当中，甚至是在战斗中，玩家都可以通过按下 × 键来加快勇者的移动速度，在平常是赶路的绝佳方法。但是需要注意的是，在任务模式当中，玩家发动奔跑时，HP 会徐徐下降！这决定了玩家在关卡中必须慎用这一能力，如果 HP 太低，打不赢怪物可是会被打飞到关卡出发点的。奔跑能力在某些关卡中是必须要用到的，在该用的时候也请不要吝啬，免得时间倒数完结任务失败。在某些关卡中玩家可以获得坐骑，在有坐骑的情况下不但勇者的移动速度会提高，奔跑时也不会损耗 HP，任何载具都没有实质性的区别，无论是马还是摩托车，骑起来的感觉都是一样的。

道具

游戏中玩家只能携带最多一个道具，道具会显示在 HP 槽的下方，无论是在地图中还是处于战斗场景都可以按□键使用。常见并可以用金钱无限购买的道具主要是恢复 HP 用的药草，可以在大部分城镇的商人处买到，使用后便会补满勇者的 HP。在某些关卡中得到的面包作用与草药相同。在女巫同伴加入到玩家队伍并且获得了勇者城后，玩家可以在城里买到元素石，元素石只能在战斗中使用，可以召唤出强大的召唤兽并对敌人发动威力强大的攻击。但是因为在任务模式中玩家无法进入到勇者城内部，所以元素石只能在任务模式中使用一次，再加上播放召唤动画时倒数并不会停止，所以元素石在实际游戏过程中很少会被用到。在某些特定关卡中玩家会买到一些特殊的道具，例如寻找装甲地鼠的探测器、消灭青蛙的喷雾剂等等，这些都会在流程中提到。



自由探索迷宫

当流程进行到一定阶段后，一些地点会开放为自由探索迷宫供大家探索，虽然没有时间限制，但是在里面不能开菜单进行更换装备等等工作，里面会放一些珍贵的装备以及合成素材，尽量不要错过。

这些迷宫分别在任务 7、9、13、22、31、38、44、48、51、57、61、65、66、71 之后出现，有些迷宫出现后无法探索完全，需要在这一章最后一个任务前利用女神像返回完成探索。流程中带有隐藏迷宫的关卡将以 ※ 表示。

勇者相关要素

勇者基本属性

游戏中勇者的属性来源有四种：等级提升、装备、职业和阵型，属性会在等级提升时自动提高，因为游戏本身的机制比较特殊，等级才是决定战斗力的最终标准，所以实际上玩家并不需要特意关注属性的高低。

属性表	
HP	生命值
こうげき	攻击
ぼうぎょ	防御
はやさ	速度
あもさ	稳固
きようさ	吹飞

其中后三项能力需要着重解释。

速度：开战之后双方的位置比较远，需要接触到才能开始战斗，速度就是影响在战斗中的移动速度，速度快的话可以节省战斗时间。

稳固：在战斗中，除了 HP 为 0 会被判定为失败之外，被打出屏幕外也会被判定为失败，而敌我双方接触后互相攻击会被弹飞，稳固影响的就是我方被弹飞的距离，越高弹飞的距离越小，也不容易被打出屏幕外。

吹飞：同理可知，把对手打出屏幕外的话也算直接获胜，吹飞影响的就是攻击后对手被弹飞的距离。

武器与必杀技

这两者要放在一起说是因为部分武器本身带有必杀技，而勇者想要学会各种必杀技，就必须要通过武器来达成。玩家在查看武器属性时注意画面的左下方，可以看到两个剑型的图标，图标后的文字便是必杀技的名称，没有必杀技的武器两个图标后都是空白的。必杀技本身有着发动几率，不同必杀技的触发几率也并不相同，例如斧子的必杀技“大木断”的发动几率是 8 分之 1，也就是意味着当勇者攻击敌人时，每一击都有 8 分之 1 的机会发动必杀技；而书本的必杀技“**ライトニングフィア**”发动几率则只有 25 分之 1。

必杀技在首次发动后便可以被勇者领悟，出现在必杀技的装备界面列表中，但此时勇者还不能装备必杀技，而是必须再使出九次必杀，达成 10/10 的熟练度后才能掌握必杀技，其图标后方也会出现 COMPLETE 字样。勇者可以习得所有必杀技，但只可以装备一个必杀技，而一把武器最多能够拥有两个必杀技，也就是说勇者最多可以同时拥有三个必杀技。

游戏中共有九大类武器，分别为：剑，大剑，**オノ**（斧），钝器，**ボウガンソード**（剑弩），**つえ**（法杖），书本，**ヤリ**（长矛）和棒，每一类武器都有四种或以上的必杀技，想要将它们全部掌握，除了耐心外运气也很重要，因为越是强大的必杀技发动的几率便会越低，无论是领悟还是掌握都需要耗上玩家更多的时间。



防具

防具种类比武器要少，分为头部、身体、脚和盾牌四个装备部位。装备与武器一样为勇者提供了属性加成，同时也会改变勇者的人物外观，重视属性的玩家自然要把最好的装备穿在身上，但因为本作的装备有许多穿越元素，所有想要一身固定风格装备的玩家也可以因应自己的审美而作出取舍，配出一身酷炫摩托车手装也是可行的。

阵形

在系统界面中，玩家可以更改队伍的阵形来获得各种特殊的效果。阵形的变化会让同伴们的位置有所更改，但对战斗时的表现影响不大，其作用主要还是体现在阵形本身效果上，有的阵形会提供给勇者额外的属性，而有的则直接影响勇者获得金钱或经验值的数额。阵形分为前排与后排，前排一般会安放擅长近战的同伴，而后排则是留给使用远程攻击的同伴。

队伍与同伴

勇者的队伍当中有五个位置，其中一个是固定被勇者本人的占据的，其他四个位置都是留给同伴的。随着剧情的发展，各种各样的同伴会加入到勇者的队伍当中，但是出场战斗的名额有限，所以在同伴超过了四个时，玩家就可以在非任务模式中打开系统界面，更换出场作战的同伴，同时还可以调动他们在队伍中的位置。

勇者城与其附属功能

勇者城

在第 16 个任务当中玩家的队伍会遇见一座正在被巨大史莱姆攻击的古老城堡，那便是传说中的勇者城。在关卡玩家需要完成 NPC 交付的任务来启动这座巨大的城堡，并操纵着它击败 BOSS。之后勇者城就成为了玩家攻略关卡的要素之一，所有巨大体型的敌人和 BOSS 都需要用勇者城来击败，许多关卡的隐藏要素和谜题也需要用勇者城和勇者配合来完成。在非任务模式中，玩家可以进入到勇者城的内部，第一层是勇者城的功能层,从左到右的 NPC 功能为：船舵（驾驶勇者城），维修工（更换勇者城部件），木匠（增加勇者城层数），骑士（勇者转职），武器收藏家（合成武器），美之魔王（查看称号与获取称号报酬），女巫（购买元素石）。第二层在购买后会是冒险的同伴们所在的地方，玩家可以在这里看到目前在自己队伍中的所有同伴并和他们交谈。

勇者城也拥有属性，可以靠更换部件来加强，一开始勇者城只有一楼和脚两个部位可以更换，在木匠处花钱购买新楼层后勇者城的其他楼层就会开放，在更换部位的界面也可以多添一层，属性随之水涨船高。勇者城的所有楼层使用的部件是共通的，玩家可以按照自己的喜好来堆叠。获取勇者城部位的途径除了在游戏过程中购买外，也能够在称号报酬中得到。



职业

游戏在进行到获得勇者城阶段时，便会开放转职系统，转职会令勇者本身的属性发生变化，而不同职业有其专精的武器，使用专精武器时勇者的攻击威力会得到提高。在初期玩家只有**パンイチ**、剑士和战士三个职业可选，随着剧情发展和取得称号，其他职业会陆续开放。

职业分基础职业和上级职业，基础职业的获得基本上是在剧情中，流程里都有提示，没有提示的则是自动获得，而上级职业的获得基本上都是通过称号兑换的。



名称	擅长武器	HP	攻击	防御	速度	稳固	吹飞	获得方法
ウィザ-ド	杖·本	10	–10	10	–10	0	0	获得219个称号
ウォ-リア	剑·大剑	10	20	10	0	0	0	获得142个称号
シュ-タ-	ボウガンソ-ド	0	–5	–10	10	0	5	获得211个称号
バイキング	オノ·ハンマ-	20	20	10	–10	0	0	获得176个称号
ランサ-	枪·ぼう	10	5	15	–15	0	0	获得193个称号

武器合成

第二章的中后期会遇到收集天下各种武器的武器收藏家，一番冲突后不打不相识，他会加入到勇者的队伍中，在勇者城提供武器合成服务。武器合成便是将玩家持有的两把武器合成为一把新武器，其属性比原来两把武器都要高，一般都会带有必杀。合成的公式是固定的，玩家并不需要去特地刷某种武器以供合成，而且在合成某种武器后，该武器的合成选项就会消失。武器一般都会在游戏过程中于商店买到或从剧情中取得，如果发现有遗漏导致无法合成，玩家可以在非任务模式中到时之女神像处，重打遗漏武器的关卡来收集。不过话说回来，合成武器在流程中的地位并不十分重要，甚至很难合成的武器性能还不如店货。



称号与称号报酬

本作中称号的存在类似于成就系统，玩家在关卡当中达成某一条件后便会获得称号，在取得勇者城并让美之魔王加入到队伍当中后，玩家便可以在其面前按△键打开称号界面，查看自己已经收集了哪些称号。称号除了鼓励玩家用不同的方法打通关卡外，本身在达到一定的数目后也会产生称号报酬，里头包括了武器合成公式、阵形、勇者城部件、高级武器和职业等奖励。集齐所有称号相当耗时，但也充满了乐趣。

流程攻略

游戏基本流程

除了故事模式的结构有所改变外，本作的游戏进行方式和前作大同小异，玩家需要操控勇者在关卡的地图范围内不断地打倒怪物提升等级，在村庄中购买强力的装备，从村民口中打听到各种消息或接到简短的任务后便跑去完成，以获得更多经验值或更强的装备，最后在角色变得足够强后便可以到魔王城中打败 BOSS。虽然过程说起来很简单，但因为存在着时间限制，所以有的关卡如果不掌握诀窍是无法打通的。



第一章 OVERTURE

任务1 冒険の始まり

第一章的第一小关，如果不是教学关卡的话几乎说不过去……是的，本关存在的目的就是教学。而本关完成起来也很简单，在可以自由行动以后首先直奔地图下方的村落，在村落前发生与时间女神契约的剧情，选第一项缔结契约之后进入村落补给，这里可以买一个药草备用，出门后直奔地图右上方非常醒目的红色魔王城，为了让之后的战斗简单一些，这里可以先消灭那些徘徊在魔王城外面的杂兵提升一下等级，反正花不了多长时间。冲进城去直接和魔王残党开战，战斗比较简单，适时按□键使用药草回复 HP 即可轻松取得胜利。这个训练性质的关卡也正式宣告结束。



回到城中和国王对话，之后向右方前进，经过一个村子之后进入一片小沙漠，越过沙漠后看到地上有一个大大的 CHECK 标志，踩上去会触发任务 2



任务2 最后の残党

我们的目标是升到 30 级并最终干掉魔王残党，这里要练习的是通过敌人身上的闪光来判断敌人强度，最开始一级的我们只能打那些村庄附近的史莱姆，等级提高之后可以到村庄右边去打野狗，而一开始闪着红光的鸟类敌人可以在 20 级左右的时候用来升级。在前往魔王城的路上可以看到一个白色的帐篷，进入这里和头上有叹号的人对话后可以获得稀有怪物的情报，帐篷左边最上方有一块块突出来的地方，那里有一棵树，在剩余时间不足十秒的时候踩上去会和稀有怪物开战，胜利后可以连升好几级。练到 30 级以上就可以直奔右上角的魔王城挑战魔王残党，本战依旧不难，记得回复即可。



战斗胜利后往回走，路过来时的村庄（不是那顶帐篷）时发生剧情，我们的下一个任务就在下面那座桥的对面，赶紧去触发吧！

任务3 とうぞく団をたたけ

任务开始后我们的一名同伴会暂时离队，对战斗力有一定的影响，首先要在村子周围打打怪物升几级，回到村子中可以发现村子最右边有一名土匪，去和这家伙对话选第一项把他赶走，然后村子中回复药的价格才会趋于正常。地图中部有一个帐篷，不过帐篷中没有女神像，回复时间的话还是要回到上方的村子中。练到 15 级左右就可以进入帐篷右边的小山洞，干掉这里的敌人可以拿到不少经验值和钱，继续练到 20 级左右就可以来到地图下方找土匪们算总账了，和他们对话选第一项开战，消灭几个喽罗之后和土匪头子开战，记得用药草回复 HP，最后发生剧情，本任务到此结束。

回到地图左上的王城中和国王对话，剧情后出门可以看到王城左边有个港口，在这里坐船来到下一片大陆，来到下一片大陆之后先去村子里找到头上有叹号的士兵对话，得知公主被困在森林里，去森林里找到公主之后出来，触发了任务 4。

任务4 深き森

首先我们要赶回森林外的村子那里的商店花 50G 购买火把，火把可以使用五次，用掉其中四次烧掉四丛长草救出公主之后返回森林，在左上方长草挡路的地方可以看到一个人站在火堆旁边，对着火堆使用掉最后一次火把，这里就成为了我们的火把补给点，每次补给可以将火把的使用次数回复到三次。森林中可以看到女神像，女神像旁边的旋涡状物体是免费回复点，虽说回复免费了，但是女神像依然要花钱……另外记得用火把烧长草捡取森林中的宝箱，里面是一把不错的武器，从森林中走出去就是对树精的 BOSS 战，等级在 20 级以上可以轻松搞定。



往右走过桥触发任务 5。

任务5 二つの道

首先进入面前的村子，和头上有叹号的人对话后来到地图下方的村子，和店铺里的人对话后可以花 100G 买到**ニンジン**，和士兵对话得知地图最下方的岩石处藏有武器，回到最初的村子和屋子里的人对话后拿到冲刺不减 HP 的马，然后快速来到地图最下方的岩石，进入岩石和士兵对话拿到武器**ビ－ストビ－ト**，然后回到最初的村庄，村庄右侧有一个洞穴，15 级左右就可以消灭洞穴中的敌人，穿过洞穴直接来到魔王城中，如果拿到**ビ－ストビ－ト**的话这里可以直接秒杀掉 BOSS。



过关后往回走，发现通向上方的桥已经修好，过桥触发任务 6。

任务6 見えざる敌

关卡开始前女神会提示你上方的山地有台风，被台风卷到就会和战斗失败一样，直接回到关卡开始的地方并且 HP 仅剩 10 点。进入面前的村子和头上有叹号的人对话得知右上方的村子有一名魔女，出村向上走进入台风地带，仔细观察可以发现台风的运动是有规律的，躲避台风（不要吝惜冲刺）进入台风地带右边的村庄，和这里的头上有叹号的魔女对话可以请她加入队伍，她加入之后村庄中才会出现卖东西的人。之后来到台风地带最上方的洞窟，拿到宝箱里的**はいしのオノ**，之后可以回到任务最开始处的村庄，练到 15 级左右并攒钱购买 200G 的**タイガ－ブレ－ド**，然后就可以向右方前进，一路钻山洞来到魔王城，如果已经到达 15 级并购买**タイガ－ブレ－ド**的话，干掉魔王不成问题。

向右上方前进，在这块大陆的最右上角进入魔王城触发任务 7。

任务7 无限の迷宫 ※

这次的任务和任务 4 一样，我们需要借助露天的女神像和神像旁边的神秘旋涡来回复时间和 HP，本关的提示比较坑人，所有的提示都是反的，包括石碑和箭头，反着走即可。首先来到地图中部最右边的神像和旋涡处，往下走就可以找到一个宝箱，这个宝箱是本迷宫绝无仅有的一个可以拿的宝箱，其他宝箱会把你传送回入口处，本关的 BOSS 倒是很简单，15 级左右就可以战胜它了。

战胜后这座魔王城变为自由迷宫，可以自由探索。拿到里面的两个宝箱后就可以向左前进过桥，从码头出发赶到下一个大陆了。

来到新大陆后先向左走，可以在大路上看到触发任务 8 的 CHECK 标志。

任务8 キャッスルナイツ

这次的任务比较特殊，我们的固守城堡 30 秒，开始任务后先进城，和城里头上有叹号的士兵对话可以让他们帮助守城，最好让他们守住城的北边，也就是上方，然后利用城下方的怪物提升等级之后对付右边来袭的怪物。大概等级提升到 13 级就可以战胜所有的敌人了，30秒后战斗结束，任务顺利完成。

回到来到这片大陆时的码头，向上走来到一个村庄，和村庄里的老人对话之后出村就可以找到触发任务 9 的标志。

任务9 迫り来る恐怖 ※

本关开始的时候会获得使用道具“精灵石”，相当于一个一次性的强力炸弹，由于和其他道具不可共存，所以最好在本关的 BOSS 战中将它用掉。本关的 BOSS 是沿固定路线行进的，只要它接触到你就会直接把你送回任务开始的地方，而且只要它踏过村庄，那么村庄中除了女神像之外一切都会被毁掉，所以在制作出落穴之前，我们的回复工作要在地图中上部的旋涡和露天女神像那里进行。如果想灭掉 BOSS 的话需要先制作出落穴，在地图右方、右上方、左方、左上方各有一个山洞，进山洞毁掉那里的石头就可以制作出落穴，然后可以出来练级攒钱，之后使用女神像回复时间，这样在 BOSS 行进的过程中就会踩中落穴，这时候才能上前和它开战，如果精灵石还没用掉的话，扔出来就可以秒杀它。

过关后向上走，进入那个很大的街市发生剧情，出去之后就能看到任务 10 的提示了。

任务10 剑士のプライド

首先进入村庄，对话后打听到老剑士被抛到了左上方的村庄，进入正面的山洞里，从上方出口出去来到一个村庄，在村子里和老剑士以及最右边的士兵对话得知需要去找能打造剑的石头，出村可以在右上方发现一个洞穴，进去需要玩一个类似打地鼠的游戏，地鼠会在三个地方反复出现，我们需要利用冲刺抓到它，战胜地鼠后拿到石头，回村交给工匠打造剑，再去找老剑士就可以让他加入了，回到山洞中，这次从右边的出口出去，利用免费回复点和女神像练到35级就可以愉快地干掉BOSS过关了。



回到任务10最开始的村庄处，不要进山洞，左行过桥沿路前进可以看到任务11的标志。

任务11 デュアルタワー

首先进入右边的村子打听情报，然后来到地图上部的两座塔前，先进入右边的塔，在2层岩石后面的宝箱中可以拿到一把不错的武器，在这里练到25级左右就可以上3层干掉那里的龙，之后发生剧情，上到4层之后首先利用传送点拿到这层的两个宝箱，之后在这一层练到40级就可以通过传送点上到顶层干掉另一条龙过关了。



之后直接进入任务12。

任务12 漆黒の翼

本任务更像是事件任务，流程非常固定，首先秒杀掉附近的几个敌人，之后向上走来到村庄中打听消息，出村消灭掉村子附近树林中那头龙，回到村中在被破坏的屋子里可以找到一件道具。然后一路来到最上方的山洞中发生剧情即可完成任务。

任务完成后进入第二章。

第二章 JUDGMENT

先调查一下这间牢屋里的所有东西，最后能触发任务13。

任务13 脱狱30 ※

地上的那个棕色的圆圈就是密道的入口，先通过密道来到右边的牢屋，可以在这里找到一根铁棍作为武器，从这间牢屋下方的密道绕到コ－ル所在的牢屋，战斗后就可以到监狱走廊，干掉守卫上去就能完成任务。

上来之后自动触发任务14。

任务14 处刑をとめろ

出来之后先进入右边的村子打听消息，得知地图下方的洞窟里有主人公的装备，进入地图下方的洞窟，这里不能接触到士兵，否则会被送回入口，躲开士兵拿到装备后练到15级左右就可以过桥了，过桥之后不要一直向右走，而是通过上面绕到右边去，进入城中打倒BOSS过关。

过桥后触发任务15。



任务15 地狱の门番

首先进入面前的村子对话得到情报，我们需要到右边的洞窟里救人，地图上显示出来的那个入口是救不到人的。我们要来到地图右边的帐篷，在这里要花钱向那位头上有叹号的老奶奶买情报，第一次100G，第二次200G，第三次400G，只有买到第三条情报才会告诉你，应该在右下方的树林地区的某个没有树的地方调查才能发现入口（即使你知道在哪儿，不买情报的话入口也不会出现）。进去救出**リィナ**，练到30级之后就可以来到地图最上方的魔王城干掉BOSS完成任务了。

之后向上走，来到一个巨大的史莱姆在撞击一个城的地方，躲开史莱姆的撞击进城，找到工匠对话，出城就可以触发剧情，然后向上走开启任务16。

任务16 勇者城、起动

首先来到上方的港口，进去之后发现这里的武器店在出售圣剑**シロノアシ**（右侧商品，550G），不过我们身上带的钱显然不足以买下圣剑，向村里子头上带叹号的人打听情况后出门在左边的沙滩上可以看到史莱姆，上去干掉它升几级之后才可以去对付港口附近的树精，凑够钱买到圣剑之后往回走，在过桥的时候被人抢走了圣剑，赶紧来到地图右边沙滩上的那个帐篷里要回圣剑，回到勇者城就可以启动它了，直接过去把BOSS碾死吧！

任务完成后向下走，可以看见路边有一颗孤零零的树，按△键下来从树的下面砍掉树之后回城和骑士对话可以开启职业转换功能，之后继续向上前进。

任务17 巨人の大地

先搭乘勇者城来到地图的左上和右上角击败两个大型怪物，然后回到任务开始处的村庄和士兵对话可以领到1000G，正好去该村的部件物买到勇者城装备**グリ－ンキャッスル**。之后来到BOSS所在的平台右下角，那里的地上有个方形的标记，让勇者城踩上去可以开启地图上方的一扇门，从勇者城出来练练级，练到30级就可以打倒里面的BOSS拿到森**エンジン**了。回去乘坐勇者城，直接踩着火过去灭掉正中间的BOSS即可。

过关后往右上走，坐船到新大陆（需要出勇者城）。刚到新大陆就可以发现任务18。

任务18 大平原の战いセカンズ

本关的BOSS无法用勇者城搞定，所以最好踏踏实实地练级前进。地图上有很多骷髅，最好不要踩上去，否则损失惨重。首先向下走，进入左下方的村庄可以花300G买到马，之后就可以慢慢练级，但是切记不要碰拿下大块头的敌人，不过有的地方大块头的敌人挡住了路，调查地图上的加农炮就可以轰掉它们（只有一部分加农炮可以开炮）。地图上村庄和帐篷很多，不愁没有回复的地方。练到35级左右就可以进入地图最右边的魔王城干掉BOSS过关了。

向左上方前进可以找到任务19。



任务19 风の塔

首先我们要在一开始的小岛上练到15级，然后进入这个岛上的塔里，两次战斗后就可以被传送到对面去。由于对面的大陆村庄里不能通过食品来回复体力，所以需要频繁购买回复药，尽量在危急时刻使用，不要浪费。练到30级左右来到这片大陆左上方的塔，两次战斗后登顶，选第一项向北传送。前进过程中发生同伴被掳走的事件，这时候我们队伍里只有一个人，最好先躲着敌人走，向左上方前进，左上方的帐篷里和魔女对话，之后往左走进塔救出同伴，之后登塔三次拿到精灵石（道具栏变为风之精灵石）。马上赶往地图右下方的塔消灭BOSS过关（我这里反复登塔的过程中已经练到了50多级，所以战斗毫无难度）。

任务完成后来到你登了四遍的塔，进去就可以传送到新大陆。进入面前的城堡，和国王对话触发任务20。

任务20 迎击都市



本关的地形前所未有地简单，BOSS 在上面棕色的地形上活动，而且看那个体型明显是让你用勇者城解决问题的，不过由于 BOSS 实力很强，直接冲上去只会被他打得落花流水。不过也不是没有办法，看到山边那两门加农炮了吗？我们就是要靠炮击解决问题。

首先在王城周围打金色史莱姆升几级，然后去 BOSS 活动的棕色地带打那些炮弹状的怪物，击败他们就能拿到炮弹，BOSS 行进线路上可以发现有准星状的标记（第一次调查大炮的时候会有很明显的提示）。等 BOSS 走近这些标记的时候调查大炮选第一项开炮，之后等 BOSS 走到标志上的时候马上按下○键开炮就能命中 BOSS，不过一旦选择第一项开炮，那么过一段时间大炮就会自己开炮，所以不能守株待兔一直等，不过 BOSS 的行动很有规律，不难猜出下一步动向。

命中五炮（其实少一炮也可以）之后回王城补充时间，之后一鼓作气搭乘勇者城冲上去干掉 BOSS 吧！

战斗结束后来到地图右上方的港口坐船来到下一个大陆，走几步就会发现任务 21。

任务21 雪崩の大地



任务开始前遭遇雪崩，雪崩后不得已只能以裸奔状态开始本关。首先在周围练几级，待雪崩过后向左走打雪人可以让**リィナ**加入，之后趁着雪崩的间隙来到左上方的村庄，进去之后和老人发生对话，然后出来，在雪崩的行进线路的右边有一处凹进去的地形，从这里过山洞就可以来到另外一处村落，进去之后对话获得情报，再回到左上方的村子可以拿到防具**マグマプレ－ト**告别裸奔状态。练到 30 级就可以直接去打 BOSS 了，如果觉得不保险可以攒一些钱买下左上村庄里的武器。

胜利后记得先把装备都装好。然后向左上方前进，进入魔王城迎来任务 22。

任务22 冻てつく城 ※

本关地形不算复杂，但是由于有大量移动不受控制的冰面，加之有三十秒时间限制，所以请做好多次重来的准备。1 层的地形不算复杂，首先滑到最右边，然后在滑回来到中间位置往上滑，之后按照右→下→左的顺序可以发现通向 2 楼的楼梯。

2 层的地形比较复杂，滑之前请看好出发点和目标点是否是正对着的，我们的目标虽然是打倒地图中部的**ヤ－シュ**并上到 3 楼，不过为了今后作战方便，还是先拿到这层**ヤ－シュ**左侧小房间中的宝箱里的武器**エクゼキュ－タ－**。然后回到中央干掉**ヤ－シュ**上 3 层。

三层仍然先取宝箱，小心躲开地上的裂纹，滑到左上方可以拿到防具**ほのおのたて**，之后滑倒左上角干掉 BOSS 过关，如果这时候练到 35 级的话战斗会非常轻松。

之后一直向右走，来到最右端可以看到港口上站了一个人，过去对话开始抓犯人。先往左下方走，在村子里和头上有叹号的人对话，之后继续向左下方前进，在雪地边缘的村子和头上有叹号的人对话，出村就可以看到大大的 CHECK 标记了，

任务23 サイコハック

本关非常特殊，没有女神像！要回复时间必须要通过打倒被 BOSS 附体的人。BOSS 附体的有这么几个人：



1. 任务开始地点附近村子的绿衣人。
2. 右上方食品店的店主。
3. 左边村子绿衣人。
4. 任务开始地点附近村子食品店店主。
5. 左边村子食品店店主。

以上有严格顺序，打倒每个人时间就会回复到 30 秒，不过在追着他们打的时候一定记得顺便练级，最好在击倒最后一个人的时候能够有 40 级以上（首先消灭村子附近的敌人，时间十秒以内的时候再去村子里干掉被附体的人，30 级左右的时候最好去打地图最上方的鸟），并且身上带着药。干掉第五个人之后出门，BOSS 的移动速度明显减弱，冲刺追上干掉即可。

之后来到站着人的港口上，和那个人对话开船来到新大陆。进入面前的王城，和国王对话后开始任务 24。

任务24 反逆するものたち



开始任务之后进入上方的村庄向老国王打听消息，之后出来直奔下方的村子，在里面和老人对话后得知右边的山洞里有一把神器，在村庄附近练到 30 级左右就可以杀进山洞干掉看守的恐龙了，之后对着恐龙身后的剑狂点○键就可以获得**さびたけん**，出洞坐上勇者城，向右走踩到红色魔法阵上，剧情后马上下勇者城保护两个魔法阵不被敌人入侵，击退一波敌人后就可以来到右边的蓝色魔法阵上按○键启动（如果不慎失败可以上勇者城再次触发事件）。之后练到 45 级就可以冲进魔王城干掉 BOSS 过关了。

任务结束后要与**ヤ－シュ**来一场斗剑战，他冲到你身旁的时候按下□键即可将他打退，反复数次就可以把他打跑了。

直接向上走进行任务 25。

任务25 JUDGMENT



首先在起点附近练几级并攒够 300G 买下离你最近的村子中**ルルフィ**出售的精灵石，这样她就加入了队伍。

回去找到勇者城，用勇者城踩火来到地图右下角救出**ロ－ケン**让他加入，之后练到 40 级以上，回复时间之后冲到 BOSS 面前战翻他。

打倒堵路的 BOSS 之后来到地图右上方沙滩救下**ナイト**，之后在附近练到 45 级以上冲进塔里，塔顶干掉 BOSS 之后被传送到另一块大陆。

在这块大陆先向左下走收得狗，然后向上前进和堵住路的**リィナ**对话，如果已经收得狗的话这里就会把 BOSS 一刀斩，然后**リィナ**加入。

路上可以发现有条船，坐船向左走来到一个有村庄的小岛上，和**コ－ル**对话让他加入。

继续向上走有一道封印门，开门的时候会与一条龙开战，60 级左右就可以轻松搞定。

继续前进，干掉中间插入的 BOSS 之后往前走，第二次救出倒霉的骑士，补充下时间和道具直扑魔王城即可。60 级以上面对 BOSS 毫无压力。

战斗结束后来到地下洞窟和 BOSS 进行战斗，虽然路上的岩浆会把我们的 HP 搞到 1，但是不用怕，这场战斗我们是完全无敌的，轰杀 BOSS 后，任务结束，第二章也就此结束了。

第三章 REVOLUTION

反复和学员中头上有叹号的人对话，出门即可开始任务 26。

任务26 禁断の宝石

直接冲向地图左下方的山洞，一路无话向最里面前进，途中练到 20 级左右即可，最里面拿到宝石后在入口处干掉龙即可结束任务。

回学校之后出门即可接到任务 27。

任务27 学园袭击

任务开始后先回学园，和学园里头上带叹号的人一一对话，之后练到 20 级左右穿过右侧的山洞来到村子里和带叹号的女性对话，之后回到学园和头上带叹号的人对话，出门就可以发现魔王城右侧多出了一道桥，练到 30 级左右就可以冲进魔王城干倒魔王结束任务。





任务完成后出学园后门，左侧有一个学园专属的港口，在这个港口坐船。却发现船长不愿意载人，要我们先去完成一个任务。来到地图右下方的村子里接受任务，出门在魔王城中触发任务28。

任务28 身代わり大作战

我们需要收集四个变装道具。先练到25级左右，然后去右边的洞窟中打倒怪物拿到道具1，之后去左下角打倒那个山贼状的家伙拿到道具2，然后向北走，在北边那个港口里面和头上带叹号的人对话拿到道具3，最后回到一开始的村子花500G买到道具4，变装完成后练到30级以上就可以去魔王城里秒杀BOSS了。



从上方绕到右侧，途中出现任务29。

任务29 二人のプリンセス

我们的目的是在限定时间内赚的钱比**アテナ**多，本关打敌人是不给钱的，我们要去地图上方的村庄接受委托，打败**アテナ**的话她的金钱会还原。最左边的委托与等级无关，上来就可以接，站在石头前连按○就可以打碎，打碎全部石头就可以得到报酬，但是比较少；中间的委托是要我们下到三个洞窟中打败怪物，从左至右怪物强度为强－中－弱，打败怪物回去和委托人说话可以拿到报酬，金额比较高但是要练到25级以上才能有全灭敌人的可能。这里有一个投机取巧的办法，可以先通过委托把钱刷到5000G左右，等级在30级以上，然后在时间不多的时候去找在下面两个城镇间飞奔的**アテナ**，打败她让她的金钱还原到100G，就可以愉快地等待时间结束了。

这下可以回到学园后面的码头坐船了，坐上船之后触发任务30。

任务30 海底30セカンズ

本关没有女神像，负责回复时间的是鱼人商人，他在回复体力的漩涡右边的凹陷处，每次回复时间需要花300G，不加价，但是如果你拒绝他一次，那么他就会免费给你回复一次时间，不过这个优惠只能使用一次，第二次之后说什么也要花300G了。练到30级左右就去左边的深处干掉那块大石头停止火山喷发，然后回复一下时间去右边的地区，这里有三个鱼人，依次和他们对话后回到鱼人商人那里，自动发生剧情，然后一直向上走即可，被甩回陆地上之后秒杀掉BOSS结束任务。



折腾了一番之后终于可以坐船了，来到新大陆往前走几步即可看到任务31。

任务31 モグラレーダー※

由于魔王城前有**ミニモグラ**挡道，我们要先解决它，练到20级左右就可以去下面或者右方的村子买150G一个的**モグラレーダー**，**モグラ**藏在地洞里，使用**モグラレーダー**后它藏身的地洞上面就会出现一个红色箭头，调查箭头就可以和它开战，一共要打败它五次，好在**モグラレーダー**可以使用多次，不必每次都回去买。30级左右就可以直捣魔王城了。



一路向上走触发任务32。

任务32 雪崩VS神様

看到标题就知道本关有雪崩了……先在任务开始处附近的城镇里和两个兽人对话，然后来到地图最下边的村庄，和里面的兽人对话后出门攒够500G之后来到该村右边的洞穴里，和兽人对话后到旁边的店铺花500G买下那个铲子，然后再次和兽人对话后在她所在的位置狂按○键就可以挖出勇者城，驾着勇者城向上方前进（勇者城不能在冰面上走，如果中途勇者城被雪崩裹挟的冰雪封住去路的话就要去女神像那里祈祷一下，道路就恢复了）。BOSS身下的山脉有一个山洞，用勇者城堵住那里，然后回到最开始的村庄处和兽人父子对话，然后出门练到35级左右就可以去干掉BOSS了。

往回走，还记得来时的路上有座长桥吗？上桥右走就会发现任务33。

任务33 ロングブリッジ

任务开始后先向右走，来到桥的中部，和那两个人对话，可以得到一个面包并且得知可以在桥中部造女神像，不过需要我们去找相应的石头。回到任务开始的地方向下走，和码头的人对话选第一项把面包给他，坐船去下面的岛可以拿到一件不错的装备，然后回到给你面包的人那里，右边的桥有上下两部分，上部分中间有一个岩石怪物，干掉它就可以获得制造女神像的石头，交给制作神像的人，就可以在桥的中部竖起一座女神像了，练到35级左右在最右边干掉BOSS过关。

往上走触发任务34。



任务34 飞んでくる山々

练到20级左右向右走，那里有一个洞窟，不过你要是大摇大摆走过去的话肯定会被天上掉下来的石头砸个半死，我们要利用冲刺冲过去，最好从拐角处就开始冲刺，以免刚起步就被砸下来，通过山洞来到另一边之后练到30级以上就可以去找BOSS了，不过还是需要冲刺冲到他的面前才不会被砸到。

往上走进入研究所，开启任务35。



任务35 QUIZ

本关有些难度，最好在进入本关之前身上带一个药草备用。本关的要点是解谜，利用冲刺依次冲过2-1-3-4号大门就可以将BOSS削弱到最弱，不过如果中间不练两级的话，这里依然会被打败，所以最好借助免费回复点练两级再去挑战BOSS。

去研究所最内部找到国王对话开启任务36。

任务36 グリモワール诞生

任务中没有战斗，一旦接触到触手，就会被@#￥%（消音），然后GAMEOVER。这里不要吝惜冲刺。不断往前冲，冲到第三个房间首先去上方拿到宝箱里的武器，然后一路向右前进遇到一个挡路的学士，在他旁边不断点○键将他推到通道尽头即可开启通向下一个区域的大门。冲到下个区域后调查路上的开关可以制造出路障阻挡触手的前进，开启两个机关后我们可以利用冲刺拿到下方宝箱里的武器之后再冲到下个区域，下个区域先去下方靠右边的通道里调查石碑，之后去另一边的宝箱里拿到炸弹，然后调查右边的门就可以继续前进了，之后剧情秒杀掉BOSS过关。

出研究所，马上可以看到下方有一个港口，坐船前往下一个大陆，下船可以触发任务38（没错，就是38……任务37要很久以后才能做）。

任务38 大炮シューター※

地图上一共有三门大炮：最开始的城镇的右边有两门，魔王城左边有一门。而给我们提供炮弹的怪物就是地图中部那个矿石状的怪物，依次调查这三门大炮就可以轰开路障并轰炸魔王城两次，如果轰中魔王城两次的话，27级左右就可以安心对付它了。

战斗结束后和右边村子里的女学生对话得知新学期开始。传送回学园找老师对话可以拿到一个职业。回到任务 38 的地方向上走可以触发任务 39。

任务39 狂ったガ–ディアン

先去上方的村子，凑够 350G 买下勇者城装备沼**エンジン**，这样勇者城就可以进入沼泽地带了，来到右下方的村子，和老人对话得到关于 BOSS 的一些情报，接着下勇者城过桥干掉下方沼泽中的某个敌人拿到道具，练到 25 级以上就可以驾着勇者城向上走去对付 BOSS 了，如果干掉沼泽中的怪物取得道具的话，那么被弱体化的 BOSS 将毫无威胁。

出门向右走，可以看到几棵大树围住了一个大型的城市，这里面有一座赌场，从这个赌城向北走可以触发任务 40。



任务40 マリオネット

在附近的村子里跟学者对话得知在右边的山洞中囚禁了一名女将军，由于我们现在是一个人，所以最好练到 20 级以上再过桥去右下方的洞窟中救出女将军，回去找村子里的学者对话，练到 30 级左右来到地图右边打败操纵**ナナコ**的人并让**ナナコ**入队，再到右上方的海滩上救出**レバン**，同伴到齐了，不过魔王城并没有出现。我们要先来到地图中部，这里的村子是个无人村，他们的村人都在左上方，救出两个村人就可以让村子中的商店开张，练到 40 级以上买好补给回复好时间就可以去魔王城干掉魔王了。

回到刚才的赌城，向右走就可以触发任务 41。

任务41 暴走机关车

首先在村子里和士兵说话，出门练到 25 级以上，然后往右走可以发现一个上方有个小岛，**ユリア**在上面不断骑着摩托车绕圈，干掉她拿到摩托车钥匙，回到村子里和士兵说话得到摩托车，这玩意的用法跟马是一样的，练到 35 级左右来到地图南边的机关处，打开开关就会和**ヤ－シュ**开战，战斗胜利后往右走可以看见一个洞穴，进去之后就来到了铁道上，在这里等着 BOSS 出现后用冲刺撞上 BOSS 才能进入 BOSS 战，35 级以上就可以很轻松地将其搞定了。

回到赌城往左上走到尽头会看到地上有一面镜子，调查镜子进入镜之世界并开始任务 42。

任务42 镜の迷宫

一开始没有时间限制，跟附近的男人对话得知这里解谜的关键是“对称”，就是说左右两边要完全一样。首先看看眼前的石碑，打碎最右边的石碑就可以开启通向 BOSS 的道路，并且开始倒计时。

为了弱化 BOSS，我们需要打碎四块镜子，调查镜子可以进入镜子里面，里面谜题的解法也是要依靠“对称”：

左数第一块镜子：击败左上和右下的敌人

左数第二块镜子：调查正中间的宝箱，干掉宝箱怪之后调查最左侧的宝箱。

左数第三块镜子：打倒右方、上方和下方的敌人。

左数第四块镜子：看好左边房间石碑的位置，当怪物运动到对称位置的时候上去干掉怪物。

四块镜子都碎掉之后 BOSS 会弱化，25 级左右即可完胜。

回到任务 41 的那块区域，来到抢摩托车那里，从那里的港口坐船来到新大陆，走不几步就可以发现任务 43。

任务43 ハンドレッドアイズ

先进入村子，和村中的研究员对话，然后往右走穿过洞窟，在另一边的村子和杂货店的女孩对话，从洞窟回来，来到地图中部的村子，进去和助手对话，再次回到洞窟另一边的村子，和村子右边多出来的老人对话就可以进入透明状态，我们要在透明状态下进入魔王城，如果和敌人进入战斗画面的话透明化就会解除，所以这里最好练到 25 级以上，这样那些虫子就会被我们直接踢飞，省事不少。路过中间的村子后不要直接前进，最右边的道路由于有狗看守，贸然前进只会导致透明化失败，最好选择中间的道路，这里的狗警觉性比较差，可以从它旁边冲过去。随后就可以进城秒杀魔王结束任务。



还记得那个触手研究所吗？回到那里和里面的人对话可以出发任务 37。

任务37 クリムゾンワ–ルド

这个世界虽然全是红的，不过不要紧，基本应对方法和其他关卡一样。首先进入村子和那个看不清是人还是石柱的人对话，出门后向左走，左边有一个尖头的碑，调查那个碑之后就可以启动中间的机器了，左边的箭头可以控制机器的移动，右边的箭头控制机器的攻击。仔细观察可看到这里的石堆有两种，那种圆形石堆可以用右边箭头控制的攻击来击毁，毁掉下面的圆形石堆，我们就可以进入通往魔王城的必经之路了，练到 40 级就可以干掉 BOSS 完成这个任务。



任务44 时のタマゴ ※

先练到 35 级左右，然后去地图左上方和右上方的塔里干掉怪物，时**の**神殿就会开门，练到 40 级左右进入神殿在女神处传送回过去，和过去的神殿里的所有人对话后和女神对话两次传送回来，来到神殿右侧就可以找到龙蛋，调查龙蛋就可以乘龙飞行了，在大地图右上方有个村庄，可以在这里补给一下，然后就可以直捣黄龙，来到正上方的魔王城里干掉 BOSS 完成任务。

之后自动来到新大陆，往前走走就能出发任务 45。

任务45 帝国结界

我们的目标是消灭掉地图四个角的四个结界装置。先进入面前的村子，和**アテナ**对话可以让她加入，出村**アテナ**会问你让她负责哪一边：

让她负责西边的话，练到 30 级左右后要先去东边的洞窟拿回**バクヤク**，然后去右下角的魔王城干掉结界装置，然后去地图右下角的港口城市，进去和火药师对话修好大炮，调查大炮就可以来到右上角，毁掉这里的结界装置就可以了。

让她负责东边的话，先要干掉左下方的结界装置，然后来到这块大陆的左上方的树那里调查拿到龙食，回到任务开始的地方找到龙，和龙对话就可以骑龙了，飞到左上方的结界装置，毁掉它就可以了。

任务结束后和龙对话，选第一项可以开始任务 46。

任务46 皇帝城体内

本关的目的是打倒中央的魔王城里的三个魔王，而方法很简单：疯狂练级！首先在外面练到 40 级左右，然后从魔王城左边进去，在里面练到 45 级左右干掉 BOSS，出城之后进入右边入口，练到 50 级干掉这里的 BOSS，之后结界解除，练到 60 级从上方入口进去就可以干掉 BOSS 过关了。魔王城里有很多不错的装备，记得拿。

任务完成后继续和龙对话，选第一项开始任务 47。

任务47 勇者300 REVOLUTION



任务开始后可以发现我们目前能去的地方的左右两边各有一个洞穴，进去开动机关。然后回到中间，直接向上走可以看到一个红色的箭头，在箭头附近大陆按△键下龙练到 25 级打败箭头下面的怪物，就可以在新

出现的找到第三个开关了。直接飞到BOSS所在的岛上干掉魔王。

被魔王扔到左边的岛群，我们需要站在那些圆形标志上跳到对岸去，不过直接跳肯定没戏，我们需要踩鸟，当鸟飞到你面前的时候按○键就可以跳过去，跳回中间的岛继续和BOSS开战，这次BOSS强了一些，需要练到35级。

被魔王扔到了右边的岛群，在岛群左边红色晶石构成的迷宫的左下角有一颗白色的晶石，调查后拿到关键道具，练到60级之后从圆形的传送点传回中间，干掉BOSS。

被甩到北边的岛之后一路跳过去，在中间的地方可以发现**ヤ－シュ**，不过过去和他开战的时候会被魔王干扰，这时候要去右上角的圆圈那里，然后再回去就能和**ヤ－シュ**开战了，65级可以轻松胜之。

传送回魔王那里，干掉他，剧情后我们要做的就是：跑！

一路上躲开所有敌人向南狂奔，半路会发生剧情，队友提醒我们去右边村子里救人，冲过去救下人继续向南狂奔。

来到龙那里，选第二项，然后等时间到0.03秒的时候，任务顺利结束。进入下一章。

第四章 REVOLUTION

本章开始后直接开始任务48。



任务48 勇者无双 ※

走进最近的村子，和中间的女性对话接到杀敌30的任务，出门边练级边杀敌，杀到30个之后回去对话领到目前为止最强的鞋作为奖励。走到右边，向上走过桥可以找到勇者城，在附近练到30级以上就可以驾驶勇者城从地图左边的桥梁（一个巨大蜥蜴挡道的地方），杀过去直接干掉BOSS过关。

向上前进触发任务49。

任务49 ランサ-ランサ-

任务开始的时候比较难，因为我们缺乏同伴，如果初期等级不高的话很可能连一个杂兵也打不过导致等级无法提升，建议在开始任务之前把G等级提到16左右。先把等级提升到25级左右，然后就可以去神殿找BOSS了，在秒掉他之前女神告诉你我们应该去找一个枪士。于是就这样从神殿里出来了……和神殿附近帐篷里的枪士对话，然后在旁边的商店买钓竿，之后去右下角的渔场钓鱼，等渔场起泡之后按○就可以钓到乌贼，然后连打员键将乌贼拉过来，地图右上方的洞穴中找到枪士，没想到他要吃熟的，洞穴上方就是个烤架，把乌贼放上去之后在附近的树林中找到那些秃树，调查后可以找到柴火（一次只能拿一根柴火），回去就可以开始烤了，烤三次之后拿给洞里的枪士就可以了，得到枪士职业，回到神殿干掉BOSS即可过关。

沿路前进可以发现任务50。

任务50 オレの道

我们面前有三条路，上方的路需要枪士，右方的路需要战士，而洞窟需要魔道士来走。如果职业不对的话可以在任务开始处的村庄中找骑士更换职业。沿路前进练到35级就可以去神殿里干掉BOSS了。

右边港口坐船到新大陆，往前走走摔到了地下，调查一下右上角那堆明显不一样的垃圾就可以回去了，上来触发任务51。

任务51 地底からのリベンジ ※

我们出去暂时没有女神的状态，回复时间的话可以找那个跟女神性质完全一样的女机器人……本关的地表会随着时间出现地洞，不过回复时间的话地洞也能恢复，先来到左上角的山洞拿一把强力武器，之后出洞花100G飞回来，然后练到50级左右就可以跑到右上角的神殿干掉BOSS过关了。

右行触发任务52。

任务52 ゴッド ストーム

本关很简单，上来之后练到25级左右，向右走来到山洞中拿到那个避雷针一样的帽子，之后练到50级左右开着勇者城下去干掉挡在神殿前的巨大敌人，进去消灭BOSS即可。



向下走触发任务53。

任务53 圣なる者

上来之后的主要工作是攒钱，攒到500G之后来到最左侧的村庄，这里有两个情报屋，只要买下左侧的情报即可。然后出门调查左边的石碑，下到最底层拿到被诅咒的圣剑，如果这时候已经有40级左右的话可以直接硬闯出去，然后回到右边的村庄补给后把钱刷到350G以上，在时间20秒－15秒的时候来到右下方的帐篷买下商店里最右边的那块黑色石头（暗の精灵石），然后补充时间后冲到最上方的神殿，开战就直接用精灵石干掉BOSS过关。

过关后调查旁边那个奇形怪状的玩意，被传送到水下开始任务54。

任务54 海にひびく歌声

先练到25级，之后一路往右走，可以看到三个鱼人包围了一个半鱼人，上去救出这个半鱼人之后他会告知你上方水的流向，躲开那些红色的箭头走到右边，练到50级从洞窟中下去就可以来到BOSS旁边了，切了它过关吧。

上路后直接可以看到任务55的所在。

任务55 火山と安らぎの歌

在任务初始地点附近练到30级，然后乘坐勇者城踏过岩浆去左上方的洞穴处救出修女，练到45级之后带着修女来到右下方的岩浆处，修女会让岩浆奇迹般地消失，然后就可以过去秒杀BOSS了。

向右走可以触发剧情，前进至那个挡住路的比较大的村庄那里，进去和老人说话后出村可以出发任务56。



任务56 モンスタ-バスタ-

我们的目标是不能比**ヤ－シュ**杀的怪物少，在开始任务前最好把身上的物品换成药草以便进行回复。上来之后马上冲刺干掉最前面的那个史莱姆，然后在冲刺到最后面杀掉最后面那只史莱姆，这两个家伙的经验值可以保证我们升到22级左右，对付这些家伙就不算很困难了，先杀掉最弱的狼，然后慢慢包抄，这里面一共有14个怪物，杀掉其中七个就能完成任务。

向上走在一面镜子前找到任务57。

任务57 リバ-スワ-ルド ※

本关的特点是反转，在前进到特定地点的时候画面会闪过一道白光，之后玩家的方向键的左右会颠倒过来，而上下不变，不过只要想好了再动的话也没什么难度，只是注意不要踩地面上的骷髅状地雷即可。中间会有一个地方要求你打败移动速度很快的怪物拿回钥匙，虽然此时操作反转，但是我们完全可以只用上下方向键抓住它。40级左右就可以虐杀BOSS了。

任务结束后在附近的港口上船来到下一片大陆，向上走接到任务58。



任务58 光の中で

本关很特殊，20秒－10秒这段时间画面会变为纯白，完全看不清地形。我们要先去最上方的山洞里和头上有叹号的暗精灵对话，然后出去到地图上的两个村庄中依次和头上带叹号的人对话，再回去找暗精灵就可以消除这10秒白光的影响了。练到45级左右干掉BOSS过关。

回到刚上岸的地方，向下走找到任务59。

任务59 ビッグビッグビッグ

调查右下方的神殿开始任务，我们的目标是练到 40 级。BOSS 虽然会定向追踪我们，但是他进不了树林，利用这点和他周旋，练到 40 级之后去左上方的山洞，干掉那里的怪物出去上勇者城，就可以敲开岩石秒杀 BOSS 了。



向右走触发任务 60。

任务60 战神

本关的攻略方法有两条：

1. 从上面的路走，救下半鱼人之后得到船，然后陆续救下路上的半鱼人就可以让村子里的防具店和开张，在村子附近练到 45 级之后去干掉 BOSS。

2. 从下面走的话，帮助士兵干掉攻击他们的怪物，在右边的大广场上，消灭掉所有敌人之后和左上、右下、右上三名士兵对话后可以开启来路上村子里的商店。练到 45 级去找 BOSS 的麻烦即可。

向上走来到神殿里，直接被甩到了另一片大陆，上岸就能看见任务 61。

任务61 バトルコロシアム ※

本关时间比较紧迫，首先通过任务开始处附近的鸟升到 25 级以上，然后迅速冲到中央斗技场中和正门处的人对话确认开始，胜利后才可以恢复时间，之后马上再次开始准决胜，被切回来之后村庄中的女机器人才有回复时间的功能。前往右上方的洞窟处，利用那里的怪物升到 50 级左右，回去再次进行准决胜，这下就可以报刚才的一箭之仇了，赢得准决胜后出斗技场向左方向前进，下洞窟，干掉绑匪救出小孩，回到上面之后来到任务开始处的村庄，和老人对话得到强力武器，之后就可以直扑斗技场进行决赛，胜利后过关。



从右边向上走触发任务 62。

任务62 マネ-トラブル

如果你怀疑为什么上来之后会有那么多钱的话，那我可以告诉你，拥有金钱的多少跟本关 BOSS 强度成正比……本关的目的就是玩命花钱，不过要注意的是，打怪赚的钱也是计算在这些“被诅咒的金钱”里的，也就是说，练级时候赚的钱也得想办法花出去。单靠买药和买时间的话比较慢，而且不容易控制，最好的办法是在赌场以 10G 一个的价格购买代币，不过进入赌场要先拿到 3 个密语。

第一个密语在任务开始处的村庄，和老人对话可以拿到一个密语。

接着去地图右边靠中间的村庄，这里有一个卖罐子的，买下他最右边价值 1000 的罐子，在战斗中使用罐子可以得到第二句密语，然后买下村庄中那个卖面包人的面包。

带着面包去右上方的村庄，和里面的人对话得到第三句密语。

进入左上方的赌场，大肆花销一番之后就可以出门找 BOSS 算账了。钱花干净的话在 40 级左右就能战胜它了。

回到任务 61 那里，往右走可以触发任务 63。

任务63 石化する世界

首先在附近村庄练到 20 级以上，然后钻山洞来到本关主战场，在中间的村子里和魔女对话，然后练到 35 级以上就往左下方走，那里有一个村庄，村庄的左边有一个湖，调查湖水可以得到净水，返回中间的村庄找魔女就可以做出石化解药，同伴归队。练到 50 级可以来到右下角那里，解开所有人的石化（大部分是敌人）之后进入 BOSS 所在地干掉它即可。

向上走触发任务 64。

任务64 ジュエルフル

本关上来之后剩余时间会直接被扣到 5 秒钟，要立刻跑到上方的村庄里回复时间。之后每次当时间降到 15 秒的时候，时の黑女神会强制扣除十秒的时间，也就是说本关其实是“勇者 20”。地图上有很多蓝色晶石，小的可以直接打碎，大的需要勇者城来打碎。救出勇者城之后先要来到地图左下角的村庄得知宝石的事情。然后直接去地图左下角的山洞中调查那堆矿石，选第一项拿到宝石，然后来到地图中下方的村庄下面的大竹篓那里，调查那个地方就能躲过时の黑女神的干扰了，练到 45 级之后去上方钻过山洞打倒 BOSS 即可。

从右上方向上走，路过某个被雷劈的村庄发生剧情，出村可以看见任务 65。

任务65 ザ・デス ※

任务开始倒计时后来到惟一的村子里，和小孩对话后出村进入中间的契约之塔。我们有两条路可以选择：

走左边的道路上去的话，这里的蜗牛状魔物分红蓝两色，在上到最高层进入魔法阵之前要保证这两种怪物的数量相等，由于蓝色怪物数量少而且很多都堵在必经之路上，所以一层的一大堆红色怪物就是重点调节对象。询问每层的天使就可以知道目前两种怪物的总数量。

走右边的通道则是要找书，这层有回复点和女机器人，在这层等到 20 秒以内，左下或者右下方会出现一个黑色服装的人，上去干掉他就可以来到顶层出塔了。

确定你的等级已经到达 45 级的话，就可以去干掉 BOSS 完成任务了。

BOSS 所在的地方左边坐船来到新大陆，面前就是任务 66。

任务66 サ-キットヘブン ※

任务很简单：竞速。骑在摩托车上冲刺不减速，所以其实我们很占优势，上来就冲刺把对手远远甩开就可以轻松很多，记得不要碰到对手或者踩到地雷。



过桥开始任务 67。

任务67 ハメツのメロディ-

本关的要点就是弹音符。先往右边走，那里有两个圆形标志，BOSS 会往两个圆形标志射音符，音符打到标志前站在标识上就能把音符弹回去，规则很简单，这里最好能做到不漏任何一个音符。



第一次弹音符完了之后往上走，这里弹音符的数量比较多，而且由于版面很长，有时候看不到音符在哪儿，这里建议利用冲刺上下快速移动。

如果前两次弹音符没有漏掉任何一个音符的话，往右走可以玩到第三个弹音符，完成后获得强力武器。

练到 45 级去找 BOSS 并干掉它过关。

之后发生剧情，直接来到另一块大陆，面前就是任务 68。

任务68 ビッグヴィ-ナス

看见 BOSS 的体型就知道这家伙明显不是靠我们这肉体凡胎能撼动的，但是 BOSS 的那个位置……正好把勇者城挡在了里面，看来要想办法赶走 BOSS。首先来到地图上方靠左的村庄，把这里所有被变成女神像的人还原，可以拿到云梯，在地图上练到 40 级以上之后直接用云梯进入 BOSS 内部，BOSS 内部有一些女神像上面贴着“G”标志的，需要花 200G 推开，来到顶层调查方向盘，打败守护者就可以直接传送出去了，补充一下时间后上勇者城干掉 BOSS 过关。



往上走看到任务 69。

任务69 遥か未来のさきに



本关的进行方式很程式化，首先走遍地图上每一个村子，然后发生剧情，之后再次走访每一个村子，和村民对话，对话完毕后地图左上方出现洞穴，赶紧过去，在洞穴门前选第二项直接开战。杀进洞干掉守卫洞穴的怪物，出来发现世界终于恢复了本来面貌，而魔王城也出现了。练到 60 级就去清理掉它过关吧！

坐船来到新大陆，冲进魔王城开始任务 70。

任务70 勇者30亿 RAGNAROK

本关音乐很棒，剧情也不错，个人认为值得反复玩几遍。

虽然右上方的计时是 30 亿秒，但是一上来仍然要抓紧时间，否则还是会 GAMEOVER。马上清理周围的怪物，争取在魔王城出现前练到 30 级以上，魔王城一出现就马上冲进去干掉**ヤ－シュ**，然后马上出来抓紧时间练级攒钱，争取攒到 1500G，直到剧情发生被传送到上一章的末尾。

来到上一章的末尾后，如果身上已经有了 1500G 的话，马上冲到村子里买下那把错过了就只能重来才能买到的武器。出门晃一阵等待剧情，虽然要与**ヤ－シュ**战斗，不过这场战斗我们是无敌的，肯定会赢。

第三次来到孤岛上，等待剧情发展到唱歌事件之后就来到上方的沙滩等待下一步剧情发生。本关就结束了。进入最后一章。

第五章 DESTINY

本章开始后往左走进入任务 71。

任务71 天につどう勇者 ※

由于能力和装备问题，本关时间比较紧，请珍惜时间。而且本关一旦时间到了 15 秒以下，那么就会自动和天使发生战斗。无论你在干什么，甚至在钓鱼和小游戏的时候也直接开战。

先往右上走，在一个洞窟里可以找到上一章主角，不过他需要食物才能振作起来，在洞穴右上方有个村子，进去花 500G 买鱼竿，然后在右边断桥处钓鱼，连打○键钓上乌贼回到洞窟里，上一章主角加入队伍。

往上走敲开大石头，然后继续向左上方前进，中间可能路过一个港口，最好进去买 500G 的**カエル**击退**スプレー**。然后来到左上方，和第三章主角对话，要玩一个打地鼠游戏，这里不用追着青蛙打，不断使用**カエル**击退**スプレ**－乱喷即可解决问题，第三章主角加入。



可以看到右边有一座塔，站在塔对面调查可以让第三章主角把塔拉下来，过去之后在洞窟里可以找到目前最强的同伴，真・**おじさま**。然后练到 60 级以上就赶到右上方的勇者城那里干掉 BOSS 过关。

任务结束后进入右边漩涡，开始任务 82。

任务72 天から来るもの

一路练级和狂奔即可，钻过山洞来到一处锁着的大门前，战胜这里的守关 BOSS 可以拿到钥匙，出去之后需要在四个魔法阵上放四名同伴，然后冲上山拿到命运神剑，在无敌光环的笼罩下战胜 BOSS 即可过关。

任务73 决着の时

首先，在任务开始前请保证你的勇者城已经有了至少四层。任务开始后练到 30 级左右就可以去右边的山洞中打开宝箱取得勇者城部件**クリスタルキャッスル**，回到最开始的村子处，在工匠那里装备上这个部件，然后出门练到 50 级左右驾驶勇者城消灭掉地图上所有的大型敌人激活勇者城，补充时间后就可以去找**ヤ－シュ**的城了，干掉他的城之后会和他本人进行单挑，胜利后赶快去上方的村庄，和老天使对话后来到地图左下角的洞穴，等待时间不足十秒的时候拿取圣水，然后练到 60 级以上就去找那把巨大的魔剑决战，战斗开始后扔圣水，然后这把魔剑就任人宰割了。

右上方的漩涡是任务 74。

任务74 ゴッドサ－クル



地图的四周分布着很多无头天使模样的石像，打碎它们就可以弱化 BOSS，全部石像击破后大概 60 级就可以战胜 BOSS 了。

正上方是任务 75。

任务75 THE LEGEND OF HERO

本关很简单：就是练级，然后像 BOSS RUSH 一样消灭 BOSS。

第一个挡路的是**メツヴォロス**，50 级就可以收拾他。

第二个是魔皇帝，需要 80 级。

干掉魔皇帝后去右上方洞窟里干掉守护者拿到回复时间的道具携带版女神像，最好不要换掉。

往上走，练到 100 级干掉自己的幻影。

最后，105 级左右面对的是故事中的最终 BOSS：命运，如果时间不够的话用携带版女神像回复，105 级的话对付它不成问题。

之后就可以欣赏结局了，正篇故事结束。

正篇故事结束后你可以发现第五章并未结束，而是还有 76 和 77 两个任务。不过，要挑战这两个任务，请先将初始等级提升到 99 级以上再来……

提升等级最好的办法是去闯大陆中央那个洞穴里的魔人迷宫。

任务76 勇者3D



其实本关跟 3D 没什么关系，这个关卡复原了前作的“勇者 3”模式。另外提醒大家，最好练到 50 级以上再来，有可能的话练到 99 级再来更好。

本关的时间只有三秒，通过方法还算简单，就是每清理几个怪物练上两级就马上回村补充时间，怪物身上都携带有巨款，钱的问题无须担心，地图上共有四个村子，练到 150 级以上就可以在三秒内干掉 BOSS 过关了。本关主要考验反应，一定要不停按○键保证进村迅速。

任务77 ABYSS

真正的最后一关，难度非常大，进任务之前必须练到 99 级。

本关其实从流程来说比上一关还简单，就是疯狂地练级，不过本关资金比较紧张，不过有几条赚钱的路径：

任务开始处附近的村庄，买下钓竿后和鱼人对话，去右边的三座断桥处钓起三个鱼人，回去找村子里的鱼人就可以获得初期的启动资金；

练到 120 级之后去上面一层的平台，这里左右下三个方向可以看到三个洞穴，和洞穴前的魔族对话可以开始清理怪物的委托，开始清理怪物的时候一定要看清怪物的种类，如果是那种铅灰色的复制体角色就要马上跑，肯定打不过的，清理其他怪物就可以了，每个怪物值 500G；



练到 200 级可以去第三个平台上清怪，另外注意这里想要和 BOSS 开战的话首先要交 99999G 的首付。另外，最好练到 255 级以上再去干掉 BOSS，否则 BOSS 那多得令人发指的 HP 会直接把你的时间耗完，觉得不保险的话可以先去任务开始处附近的村庄花 1500 块买携带版女神像。



集结！星之卡比	Nintendo		动作
NDS	あつめて！カービィ		日版
	2011年8月4日	1人	3800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

在笔者写下这篇攻略时，《集结！星之卡比》已经凭着36分的评价进入了FAMI通的白金殿堂，游戏素质不容置疑，甚至可以说是最近处于淡季的NDS平台上难得一见的精彩大作。本作中卡比因为受到了邪恶魔法师的诅咒，身体被分成了10个不同的个体，原本其招牌的吞食与吸收敌人的能力也因为体型的变化而失去了作用，但就算面对如此困境，小小的卡比们也没有放弃，而是集结起来，一并去打倒敌人，想要解除身上的诅咒。他们会成功吗？路上又有什么阻碍拦在他们面前？就让我们一起来加入这场小小的大冒险中去一探究竟吧！





文 FAN 美编 anubis

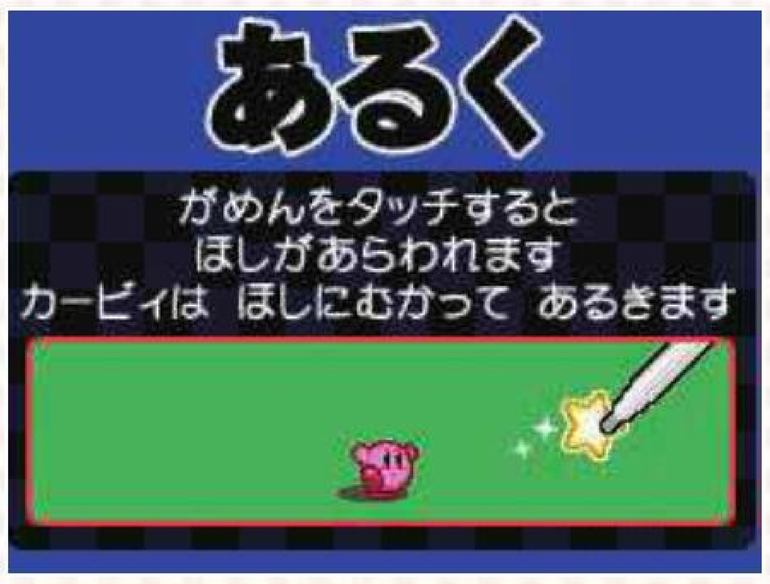
游戏系统

本作中的卡比不再是我们过去熟悉那个圆滚滚的粉红色生物，而是变成了体型更小，除了一对黑眼珠和小小的嘴巴外几乎看不到脸上细节的迷你卡比。因为身体并不完整，迷你卡比们失去了本体的那种吸食敌人，然后吸收或作为飞行道具喷出的能力，整个游戏的操作系统也随之发生了巨大的变化。

基本操作

放弃了过去的十字键加AB键操作方式，在本作当中，指挥迷你卡比们行动只需一支触控笔，原本为典型跳台类动作的《星之卡比》系列”也因此变成了一款结合了些许即时战略要素的团体动作游戏。以下是每一种操作的详细说明。

移动 只要将触控笔点击NDS下屏的某个地方，该地方就会出现一枚“勇气之星”，迷你卡比们会向着星星所在的方向进行移动，如果星星是在比迷你卡比略高的地方出现，则卡比们会做出跳跃的动作，可以跳上某些高台。玩家可以一路用触控笔点击屏幕，星星会随着玩家的触控笔移动，迷你卡比们也会亦步亦趋地跟上。



奔跑 正常的移动当中迷你卡比的行走速度并不算快，在某些需要快速移动的场合，玩家需要让迷你卡比们奔跑起来。这时只需要双击下屏，就可以创造出一枚闪着蓝光的勇气之星，迷你卡比们会对着这颗星星高速奔跑。奔跑的操作同样可以应用于长期移动，只要在双击后让触控笔继续停留在屏幕上便可以，甚至在命令迷你卡比们攻击敌人时也可以应用这一技巧。



攻击与肉搏 迷你卡比们不像被诅咒前的本体，无法吸食敌人，所以其攻击手段只有触碰敌人后展开肉搏又或是在飞跃时靠着撞击力伤害敌人。进入肉搏状态很简单，只需要点击敌人，被选中的敌人身上就会有一圈星星在环绕，迷你卡比们就会自动跑过去与敌人触碰，展开肉搏。如果嫌迷你卡比走得太慢，用飞跃将其直接丢过去敌人身上也同样可以进入到肉搏状态。

触碰到敌人后迷你卡比会进入肉搏状态，此时敌人会浑身闪光，而卡比则会做出不断击打对方的动作，在肉搏一段时间后，敌人会失去抵抗能力，此时迷你卡比会带着敌人跃上半空，然后将敌人砸落在地面上将其消灭。肉搏能够消灭大部分的敌人，但消灭不同类型的敌人需要用到的迷你卡比的数量并不一样，例如最弱小的草籽兔一个迷你卡比就可以消灭，但体型更大的火爆猩猩则需要起码三个迷你卡比才能打倒。用超过消灭敌人上限的迷你卡比加入肉搏可以加快肉搏的过程。



飞跃 用触控笔点住一个迷你卡比并向空中划动便可以使出飞跃，在飞跃时迷你卡比以远超往常的速度朝着划动的方向飞行，撞到障碍物时会停住并反弹一段距离。飞跃是游戏当中经常要用到的移动和攻击方式，当敌人处于迷你卡比无法用正常移动触碰到的地方时，玩家便需要用飞跃将迷你卡比丢过去与敌人展开肉搏。许多谜题的开关和障碍物也需要用迷你卡比的飞跃去撞击开启或摧毁。需要注意的是，一次划动只能让一个迷你卡比进行飞跃，而在飞跃过程中又或是飞跃后迷你卡比仍然处于空中时，玩家可以通过第二次点击划动来让迷你卡比再次发动飞跃。

飞行 在某些高度远超出迷你卡比跳跃甚至是飞跃距离的地方，玩家便需要用到飞行功能。只要用触控笔点击下屏并保持不移动一段时间，迷你卡比们就会向点击处聚拢，并且被蓝色的光圈给包裹起来。此时玩家移动触控笔，迷你卡比们便会像是气球般地被拖动到空中，沿着触控笔留下的轨迹慢慢移动。飞行时迷你卡比们的移动速度很慢，并不适合用来赶路，但除了将迷你卡比们搬运到高处外，飞行时会将迷你卡比们聚成一团的特点也会在某些战斗和解谜中发挥独特的作用。如果发现路线错误，玩家只需要在下屏上再点击一下便可以取消飞行状态，但此时聚成一团的卡比们也会再次散落到地面上。

迷你卡比生命系统

正如前文所说，本作中玩家需要操纵复数的迷你卡比来进行游戏，相应地，游戏的规则也发生了改变，每一个迷你卡比都拥有自己独立的生命值，但玩家又必须将他们视为一个整体。

迷你卡比数量

游戏一开始，玩家能操纵的迷你卡比只有一个，随着在攻关的过程中不断地进食水果，NDS上屏的水果槽在蓄至100后便会有一只新的迷你卡比加入到玩家的团队当中。队伍中的卡比上限是10个，达到上限后，玩家如果再次上水果槽蓄至100便可以获得一万分作为奖励，想要在关卡中得到高分就要善用这一功能。



生命值

迷你卡比的生命值就是他们身体的颜色。正常状态下的迷你卡比是粉红色的，在受到伤害——如触碰到敌人身上的尖刺后会变成淡蓝色，此时如果卡比再次受到攻击，就会变成灰色的灵魂状态。即正常情况下，迷你卡比只能承受一次伤害。但需要注意的是某些BOSS的攻击或炸弹之类的特殊攻击会无视这一特性直接将迷你卡比打成灵魂状态。

染色圈

这种闪动着粉红色光彩，带有星星符号的染色圈会出现在关卡的某些区域当中，之前受过伤害而变成了淡蓝色状态的卡比只需要跳过这种染色圈就能够重新让身体变成粉红色，相当于将生命值恢复到最高。染色圈只会在关卡的固定地方出现，除了通过这一途径，受过伤害的迷你卡比无法用其他方式恢复到粉红色状态。



复活

已经处于淡蓝色状态或受到一击必杀攻击的迷你卡比会进入浑身变灰的灵魂状态，无法再受到玩家的控制。此时玩家需要点击灵魂状态的迷你卡比并划动触控笔，释放迷你卡比的灵魂。身上多了一对羽翼的迷你卡比会缓缓地朝着画面上方飘走，一旦飘出画面外，便真正地宣告死亡。但只要玩家在灵魂升天时让另一个还没有进入灵魂状态的迷你卡比触碰灵魂，迷你卡比便可以把灵魂扯回地面，然后让处于灵魂状态的迷你卡比以淡蓝色的状态复活！所以只要玩家的手上还有一只可以控制的迷你卡比，那整个迷你卡比团队便可以获得无限次的复活机会。

关卡要素

所需迷你卡比数量

游戏中每个关卡上方都会有一个数字，千万不要以为那是关卡的序号，实际上那是表示进行关卡所需的迷你卡比数量，如果玩家目前团队中的迷你卡比数量不达标，便无法进入这一关卡。

金币收集

除了每个大陆的终极BOSS关，其余关卡当中都会存在着3到5个金币，其中必定有一个为彩虹金币。无论是一般金币还是彩虹金币都是游戏的收集要素，隐藏在关卡中的各个地方，需要玩家开动脑筋又或者有足够的技术才能够获得。每个关卡所隐藏着的金币数量可以在攻略关卡时于上屏看到，而且金币是顺序取得的，如果玩家发现取得的金币与金币之间存在着空漏，那就意味着玩家已经错过了某个隐藏金币，下次攻关时就要多加留心了。



隐藏传送门

这类门有两种，隐藏关传送门与捷径传送门，两者都是出现在关卡的固定位置中，并且一般都会被隐藏起来。

●隐藏关传送门会通往关卡中隐藏的空间，里头一般会有玩家需要收集的金币又或是打开宝箱用的黄金钥匙。有许多隐藏关传送门会隐藏在非常出乎意料的地方，玩家达成某种条件才能够进入，不过因为其本身并不影响通关，就算头一次没有开启隐藏传送门也没有关系，可以在记下开启方法后，于通关后收集遗漏的金币时再去挑战。

●捷径传送门其门框上会有快进图标，内里会有一个巨大的弹弓，迷你卡比们只要触碰到弹弓便会被直接送到离关卡终点非常近的地方，让玩家可以省略掉一段关卡路程。首次被发现的捷径传送门无法使用，只有在玩家第二次进入该关卡时才能够开启，其功能是帮助收集金币的玩家们节省时间。

钥匙与宝箱

钥匙与宝箱都与金币收集还有隐藏关有着紧密的联系，宝箱只有一种，里头放着的一般都是玩家需要收集的金币，而钥匙却有两种，正常的金钥匙在被迷你卡比触碰后便将由其一直持有，可以用于开启宝箱。外形邪恶的骷髅钥匙则会将玩家的团队传送到一个独特的黑暗空间中，上屏会出现大量的幽灵并向处于下屏的迷你卡比们袭来，而其中一头幽灵身上会带着宝箱，将它消灭后，便可以用骷髅钥匙来打开宝箱并获得隐藏在里头的金币。某种程度上来说，骷髅钥匙就是另一种形式的隐藏关传送门。

金币收集难点攻略

正如之前关卡要素所述，本作中金币一般都会存在于一些隐蔽的位置，但有的隐藏位置并不难以察觉，例如有的地方会非常明显地有一块可撞碎的砖块，只要玩家撞开便可获得金币。这一类金币因为获取方式太过简单，本次攻略将会略过，重点讲一讲那些获得方式比较有难度的金币。

LEVEL 1



第一关

作为一个入门关卡，金币在本关中都藏得并不隐蔽，甚至可以说是就这么摆在大路上，但惟独彩虹金币是没法在第一次过关时取得，因为当时玩家团队中的迷你卡比数量不够，需要在第二次通关时凑足五个迷你卡比后，才可以拔下那个长在画面上方的紫色植物根茎，获得彩虹金币。

第二关

只要掌握了用迷你卡比们拉倒花蕾来砸开金属砖块的方式，本关中的所有金币都是唾手可得。需要注意的是迷你卡比触碰到花蕾时的方向决定了花蕾会向右边还是左边倒下。本关玩家会第一次接触到钥匙和宝箱。

第三关

本关需要玩家熟练掌握迷你卡比们的奔跑和飞跃操作，因为有两个金币的获取条件都是取决于玩家的动作够不够快。本关还会遇到需要 10 个迷你卡比才能够获得的金币隐藏点，卡比数量不够的玩家最好在之前的关卡中凑足再来挑战。

第四关

本关收集所有金币同样需要通关两次，第五枚金币如果第一次错过了可以第二次再去补回来。这关同样有需要 10 个迷你卡比才能够取得的金币，请一定要凑足数。

第五关

本关中迷你卡比么吃下棒棒糖后体型会变大，处于无敌状态，能秒杀敌人并摧毁所有障碍物。无敌状态有持续时限，玩家如果要取得第三枚金币，一定不能浪费时间，要操纵着巨大化的卡比们一路猛冲，撞碎挡路的方块才可获得。路上不要被第二枚金币分散了注意力，因为可以回头拿。本关的彩虹金币需要团队满员才能获取。

第六关

头一个金币需要先拿金币再把传送门取下来，顺序错误便会失之交臂。之后在毛毛虫身上的金币最保险的拿法是让迷你卡比和虫头搏斗，将其消灭取走金币并立刻离开，免得被炸弹爆炸波及。玩家会在关卡中首次碰到骷髅钥匙，过关方式如之前关卡要素中所述。



第七关

第二枚金币隐藏在一排星星方块位于画面最右方的那一个里头，记得击破。第四枚金牌位于一个三岔口的右边通道。第五枚金币在平台升到顶端时的右手边，千万别先进了传送门给错过了。



第八关

第一枚金币需要让大炮轰击三岔口的右下通道便可获得。而第四枚金币需要在击毁关卡后期的某个树状敌人之前，先将它的树冠拔下来。

第九关

又一个需要重复攻关来获取所有金币的关卡，头一次攻关可以用棒棒糖效果猛冲，一路取得第一枚和第三枚金币。第二枚金币需要放弃用棒棒糖猛冲，攀上金属方块取得钥匙后才能打开宝箱获得。

第十关

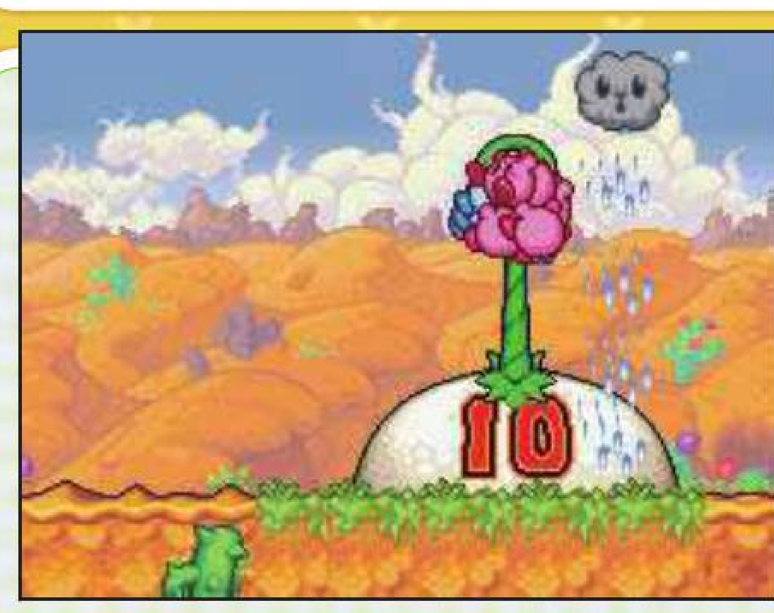
大部分金币获取没有难度，惟一需要提醒的是，在推动大星星方块压碎金属方块打开通路的地方，请先不要进传送门，而是继续往下游，便会发现第二枚金币藏身处。

LEVEL 2

第一关

第三枚金币需要玩家在撞破炸弹方块后立刻移动到平台的缺口处获得，掉进水底就拿不回来了。第四枚金币需要静待下方的尖刺鱼在金币处射出尖刺，将其顶上来。





第二关

不要杀死雨云，因为前两枚金币需要雨云浇灌地上的植物后才能够获得。

第三关

飞行的彩虹金币需要玩家算好提前量才可以命中获得，第五枚金币则需要击中位于三个压锤处的炸弹方块才能获得骷髅钥匙。建议在压锤落下并重新升起时再动手，抢时间很容易会导致灭团。

第四关

本关分为了两个部分，不玩两遍是绝对集不齐金币。下方的路线是在乌龟背上的强制卷轴关卡，不可胡乱杀敌，因为迷你卡比们将敌人砸落地面时会击碎乌龟的背壳，壳完全碎了就会掉进下方的传送门里头，提前结束关卡。





第五关

本关的后两枚金币只要在飞行时触碰路途上的每一个问号圆球就可获得。

第六关

要拿齐本关的金币，头两个金币的解谜手法不可出错。第三枚金币藏在了推动齿轮时斜坡顶上的某个星星方块当中，记得要打破。

第七关

本关的沙尘暴会带走场景中的道具，包括金币，所以玩家动作要快。第二枚金币需要让迷你卡比们吃下棒棒糖，然后立刻回头撞烂画面上方金属方块，在场景顶端等待第一次沙尘暴过去，

金币出现，果断取走，再一波沙尘暴过去后传送门便会出现。第三枚金牌藏在了一处流沙下方，需要让迷你卡比们陷进去取得骷髅钥匙。

第八关

第二枚金币需要在一处画面左上角有金属方块，下方有传送门的地方等待炮弹炸开方块来取得。最后一枚金币被某个沙虫怪物叼在口中，不要跑太快错过了。



第九关

在三个传送门处，先进黄门开宝箱，再进蓝门拿第三枚金币，最后进紫门继续攻关才能集齐金币。

第十关

本关彩虹金币藏在了离第一枚金币不远处的一列位于画面上方的星星方块中，需要小心的是获得金币的同时会落下炸弹，赶快跑。最后传送门处出来后不要慌，先跑出有顶盖的地方，然后等流沙升起来就会发现顶盖上方有路，里头就有第三枚金币。

第十一关

本关的金币获得方式比较明显，惟一需要小心的是拿着第三枚金币的敌人飞行速度很快，要算好提前量用炮击打中才能获得。

LEVEL 3

第一关

本关的金币都藏在气泡中，非常直观，但是因为有一个包含金币泡泡需要 10 个迷你卡比才能拿下来，需要第二次攻关才能获得。

第二关

弹珠台关卡，玩家的迷你卡比数量便是弹珠数量，发射力道决定了卡比的落点。三个金币的获得力道分别为：右上方两格、中间 8 格、左上方六格。



第三关

本关只要在每一个跳台起跳就可以获得上屏处的金币，但最后一个跳台需要十个迷你卡比才能获得金币。



第四关

将带有上屏提示卡片的敌人消灭后，会有带着金币的敌人出现，消灭后便可获得。

第五关

本关后期有分支，上方传送门会让玩家获得第四和第五枚金币，下方会获得第三枚，所以无论如何要玩两遍。

第六关

第一枚金币要将靠消灭天花板上地鼠敌人时的冲力打碎金属方块后，游到下方取得骷髅钥匙后获得。第五枚金币在一个有许多星星方块的区域右方，藏在一个蚌壳中。

第七关

惟一难点是第五枚金币，需要在一处浮台区域让吐刺鱼一直打碎金属方块才可获得。

第八关

非常不厚道的一关，取得全部金币不但需要攻关两次，其中一次还要滚雪球的时候让团队中的迷你卡比数量降到四个或以下才能获得。

第九关

被冰霸王龙追逐的一关，金币都藏在路上的冰块或者机关里，全部打破或开启就能拿齐。



第十关



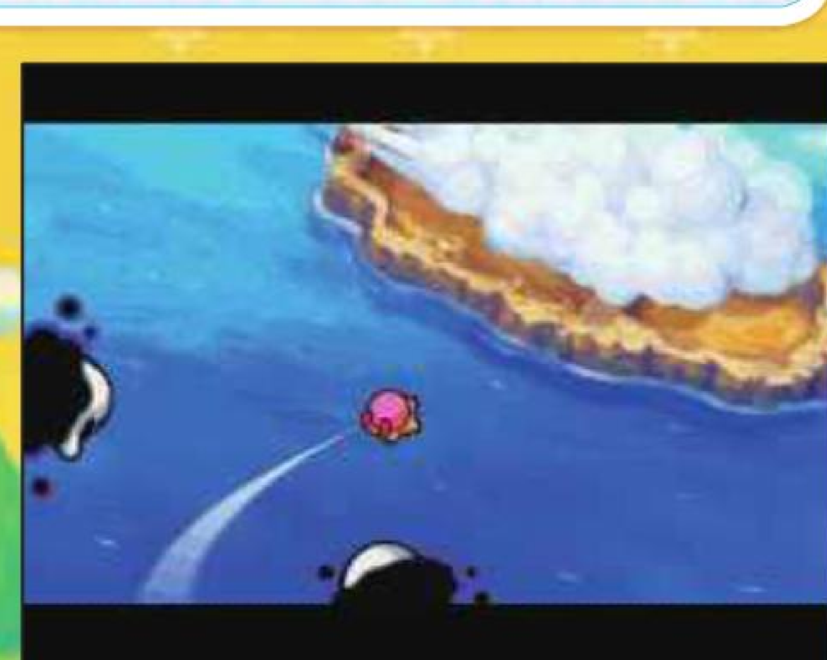
地形非常复杂的一关，需要多次通关集齐金币。遇到需要 7 个迷你卡比的电梯时不搭乘直走可以获得第一枚和第五枚金币，搭电梯然后不搭需要十个迷你卡比的电梯直走可以获得第四枚，搭乘电梯则会获得第二和第三枚金币。除了多注意挂画和云团外，也要善用敌人遗留下的铁球。

第十一关

本关需要保持场景的平衡，不然会直接失败。一路上会碰到第一和第二枚金币，其中第二枚会飞行，要眼明手快。路上别忘了取得钥匙并一路留住，不然在被之前救下的小鸟们接住并带走的路上是开不了遇见的宝箱的。







LEVEL 4

第一关

金币都不难拿，但存在分支，而且需要十个卡比拉动开关才能浇灭敌人身上火焰取得第三枚金币，需要攻关两次集齐。





第二关

本关存在分支，坦克是否打烂地面来前进会影响到取得的金币数量，在第一个分支处不要击破地面可以取得第二枚金币，击破则会取得第三枚。

第三关

金币都会出现在攻关路上，别错过了隐藏在一堆星星方块中的传送门。

第四关

千万不要碰到气团般的鬼魂，他们会将玩家丢回关卡开头处。本关的第一枚金币很容易拿，但之后存在分支，打破金属方块进到水下可以在大蚌壳中得到第二枚金币，直走则能够获得第三枚，集齐也需要通关两次。



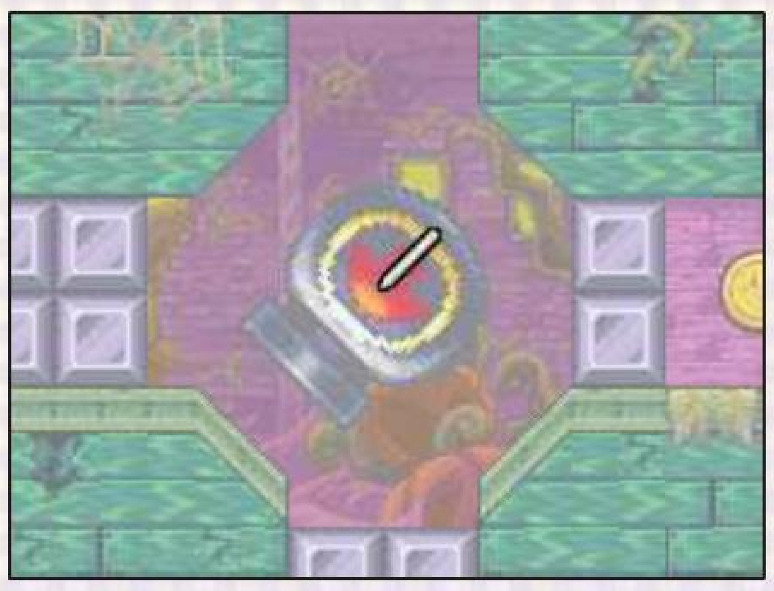
第五关

第一枚金币需要将墓碑推向左边，打开通道后与黑暗区域的最右边打碎星星方块获得。之后获得的骷髅钥匙一定要带到关底，不然无法挑战 BOSS，得不到彩虹金币。

第六关

本关初期便存在分支，走上方的传送门可以获得前三枚金币，下方则可以获得最后一枚金币，彩虹金币两条路线皆可。第一枚金币只需要让第二个盆栽植物得到光照后便可获得，第二枚需要在拉动探照灯开路的两个传送门处选择下面的传送门。第五枚金币需要在看到有大炮和火把方块的地方打破方块，然后用方块后的另一门大炮回到地面才可获得。





第七关

本关的金币获得都非常简单，只是在时亮时暗的场景中需要玩家给出更多的耐心去寻找，最容易错过的第三枚金币藏在了连续炮击移动的关卡中后段，一个炮击三岔口的右方。

第八关

第一枚金币需要将塔楼倾斜到极端的角度后才能够获得，而第二枚则需要在大刺球回滚之前获得并立刻离开。





第九关

一开始看到蝙蝠墓碑时先不要推动，跑到更后方会看到另一个墓碑，推开后便是第一枚金币，第二枚金币需要十个卡比，不要在 BOSS 连续挑战阶段减员。最后一枚金币在第二枚金币右上方的碎方块里头，开了宝箱就可以拿到。

第十关

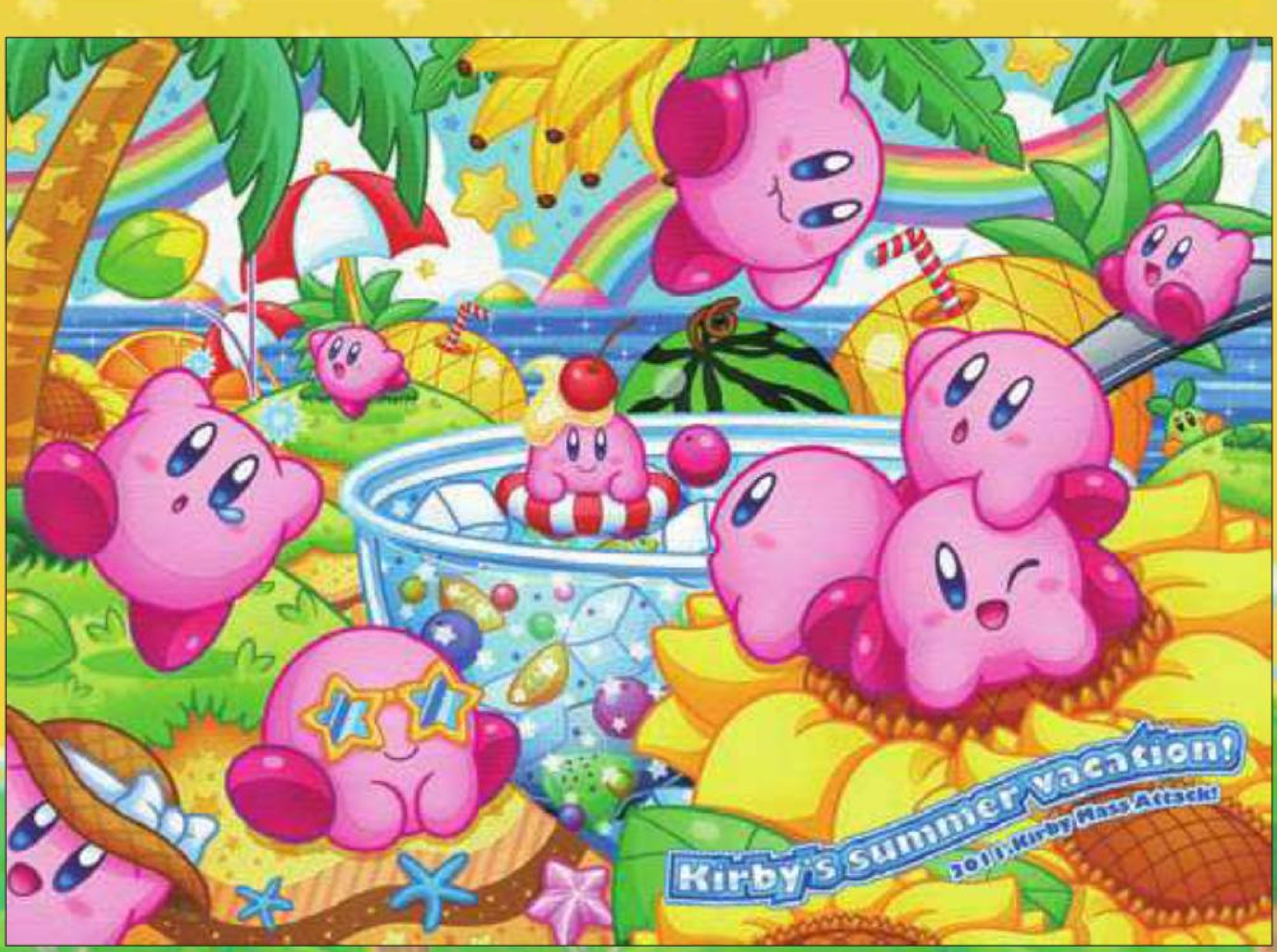
第二枚金币需要十个迷你卡比拉下墙纸，期间会有一段时间的停顿，要耐心等待。后三枚金币全部都要在飞碟射击阶段击落，它们飞行速度很快，玩家要预判其飞行路线来开火。



第十一关

第一枚金币需要同时开启两个闸门，蓝色开关与棕色开关之间颇有些距离，还有黑洞鱼在捣乱，玩家动作要迅速，不过就算失败了也可以重试。第四枚金币与第五枚金币不可兼得，前者需要在开启失重状态下回到之前的房间，升到最高点击打音乐开关来开启隐藏关，然后在关卡结束时射中金币才可获得。第五枚金币则只需按着原本路线一直走下去即可得到。





CALL OF DUTY BLACK OPS

《COD BO》的地图推出真是越来越频繁，这次地图包才刚出没多久，新的5张丧尸地图又即将登场。新的地图包括5代的四张地图重制版以及一张全新丧尸地图，这样将所有DLC加起来丧尸地图足足有十张！这次着重讲一下丧尸地图香格里拉的攻略方法以及彩蛋的获得指南，希望对大家有帮助。

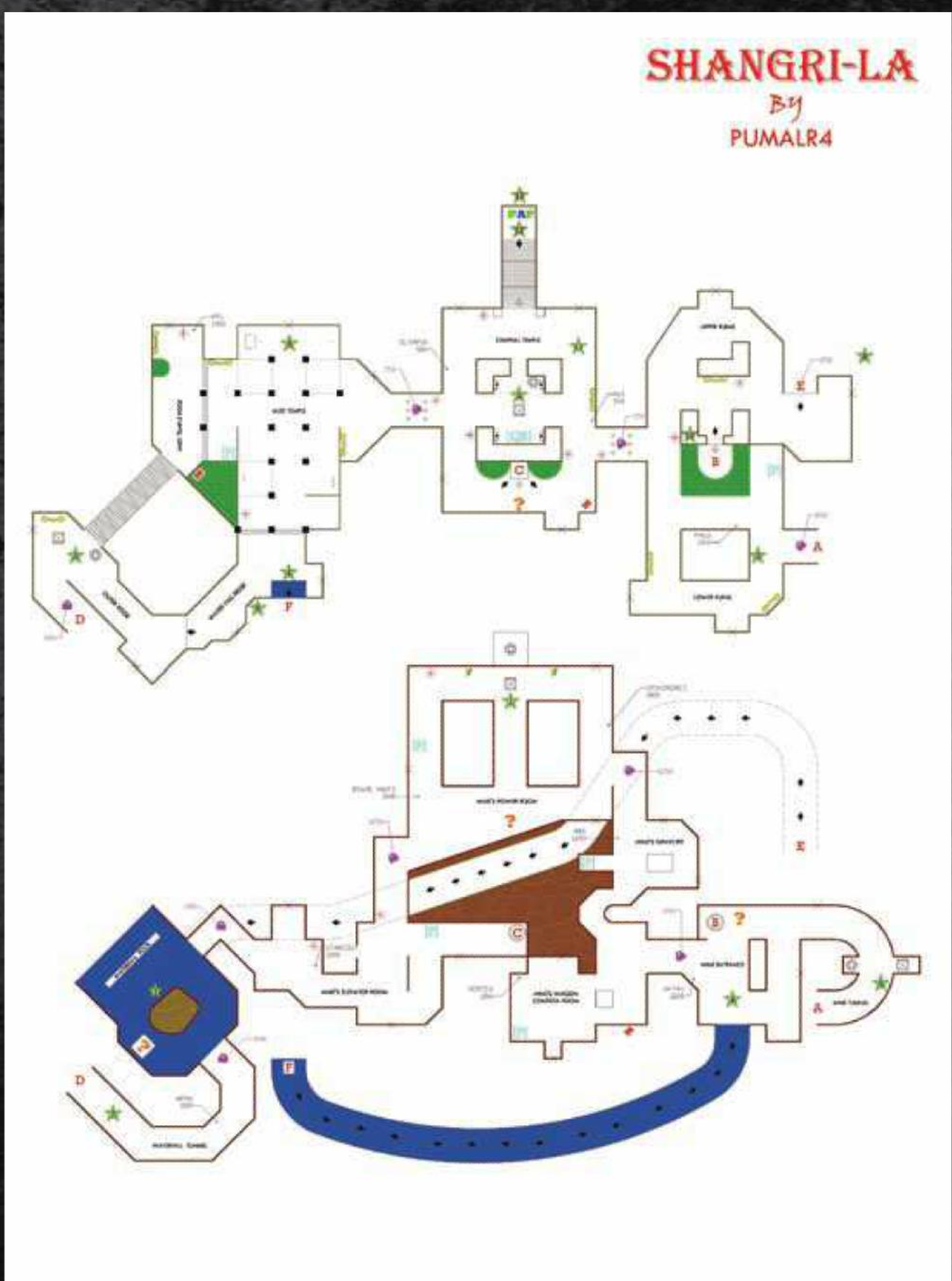
文 华尔兹 美编 anubis

背景介绍

这张丧尸地图之所以选择香格里拉为背景，是因为相传纳粹曾经想在这里实行大屠杀。而这次专杀丧尸的4小强来到这里就是要寻找到一种藏在香格里拉的神奇力量。



地图构造



这张地图仍然采用左右对称结构，抽奖箱子一共只会随机出现在4个地方，初生地，左右各开启两个洞门后，以及最后的电闸房间。可能由于之前的地图都过于复杂，所以制作组刻意让这个地图要比之前的都更简单直接。全部门开启一共需要8000点分数，而场景两侧的水道和铁轨车可以用来开一次路。

饮料方面，这次的7种饮料机出现的方式为随机的，也就是说不会有固定地点了，有时候不得不多开几扇门找到要用的饮料。

升级装置

这次的升级装置和工厂类似，就在一开始的出生点，玩家需要踩在旋转柱子旁边的石板上，根据有几个玩家便需要踩几个石板。如果是一个玩家玩，那只要踩一个石板即可。之后迅速回到出生地进行升级，所有枪都是5000一次，注意是有时间限制的。





新增武器

缩小枪

缩小枪取代了之前的生化枪和电枪成为本次的最强武器。缩小枪的特点是穿透力强，范围超广，被打中的丧尸全部会变成小孩，但不会死，玩家必须给予2次攻击才会将它们彻底杀死。只要接触到他们也可以将它们踢死，丧尸被缩小后不第一时间给予攻击的话会复原，在战斗力方面确实不如之前的电枪，不过胜在子弹多且趣味十足，跑路的时候必备。

竹子地雷

竹子地雷要比之前的地雷强不少，被丧尸踩到后会迅速向对面射出竹子，也是开启彩蛋的必备道具之一。玩家可以在电闸房间1000点买到。



全新强敌

火焰丧尸



7轮开始后会从地下出现火焰丧尸十分难缠，一旦接触后便会爆炸。对付火焰丧尸最好的办法就是接触他之后马上离开，这样它会自爆，快速逃开即可。

丧尸猴

丧尸猴没有攻击力，但总在场景中出现奖励道具时现身，会将从丧尸身上打出的奖励道具偷走，被它打到后还会损失金钱，十分讨厌。



■ 基本作战思路

战斗开始后首先可以在墙上买一把步枪，一人一个窗户，用手枪加分，最后用刀划死分最多，这都是老规矩。4 轮左右便可以开始转移，根据天空所指示的光柱方位，可以选择开左右其中一扇门。开启后会有机关出现，机关会扎 3 次，一次只能过去一个人，不过机关并不会扎死玩家。玩家可以用算准时机跳过去的方法避免启动机关。左右两地在开启一扇洞门后都可以通往抽奖箱的所在地，一个在瀑布下面，另一个在山洞里面。

再次开启两扇门后即可通往总闸，将两个闸拉下后开启总电源，此时饮料以及部分机关全部可以使用。电闸房可以先跑圈，赚够 5000 分之后留下爬行的丧尸，踩石板开启升级装置。花 5000 元将手枪升级成为榴弹枪，这样会非常强力，即便倒下了在队友救你的时候也可以用榴弹枪杀敌，前期都是一枪 N 个丧尸。买把电闸房的 3000 元大刀也是不错的选择。

喝了饮料后的在有一个地方守比较有利，可以站在桥那里的场景上方，有滑水装置的那个悬崖上，需要从沼泽绕过去。到了那里后一个人守洞口和后方，其他人负责守一个窗户和从沼泽袭来的敌人。情况不妙就全部从滑水道逃跑，绕圈回到这里，及时使用机关绕那么几次便可清完一轮，建议在每轮最后扔手雷留下几个爬行丧尸后开始抽奖喝饮料，这也是惯例了。之后便需要为开启彩蛋做准备，只有拿到加 7 个能力的陨石才可以走得更远。







■ 隐藏彩蛋

再来看看本作的最大隐藏要素，彩蛋。

步骤 1

彩蛋必须由四个玩家才能开启，过程步骤非常麻烦，开启彩蛋后可以取得一个成就，最重要的是可以取得一个加 7 种所有能力的陨石，有了陨石后即使该名队员挂了在队友将其救活后 7 种能力也会被保留，十分强力。不过开启的过程也十分复杂。在过程当中需要最少 5 只左右的断腿丧尸在爬，一只火焰丧尸，一把吹风机（抽奖），一把升级后的缩小枪（抽奖）以及 4 个竹子地雷（电闸房间有卖），不过下面的步骤中并非必须在一回合内全部完成，准备完成后开启电闸。

步骤 2

首先将电闸开启后，四个玩家回到出生地点，放快速救人的饮料箱那里会有四个按钮，四个玩家同时按下按钮便可开启日食。所有步骤都必须在日食状态下完成，日食有时间限制，失败后需再次开启日食重新来。





之后前往茅草屋那条分支路线，墙上有 MPL 的那里有个按钮，按下之后地下会出现许多石板。上面会有图案，一个玩家在 MPL 这边，另外一个玩家前往瀑布场景，那里地上也会出现石板。这时需要两个玩家踩形状一样的图案，一个踩完离开另一个踩，注意必须有 MIC 沟通，全部踩完后在 MPL 区域会出现矿石。





步骤 3

启动日食后三个人走水道，站在被水冲过来的位置，如图。之后第 4 个玩家滑水道，在快到尽头时按 X（方块）键开启机关。





步骤 4

接着一个玩家回到水道入口，用吹风机将那个陨石打下来，之后用缩小枪 31-79 JGb215 缩小。陨石下来后用刀将陨石打入流水道中一起滑下去，随着石头被一起喷上去。

步骤 5

前往 AK74U 的房间，那里的阀门可以拧，顺时针拧 4 下后出现声音后，将火焰丧尸引过来。注意过程中一定不要让它爆炸，用它将所有的瓦斯点燃。之后来到这里会多出一个操纵杆可以拉，将其拉下即可将火焰丧尸消灭。



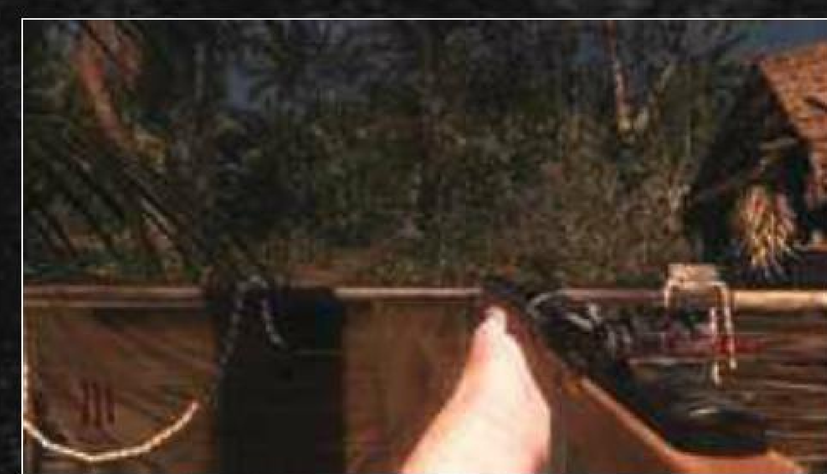
步骤 6

开启日食后前往桥附近有 MP5K 的洞内，会看到墙上有孔，将竹子地雷埋在孔的对面（位置要对准），引一个丧尸来踩地雷射出竹子，将竹子正好射入孔内，一共四个孔，所以需要最少 4 只丧尸以及四个竹子地雷。全部完成后前往瀑布区域，那里可以捡起一个石头。



步骤 7

之后启动日食可以看到场景各处分布着出现图案的石板，总共 12 个，用刀将所有石板划一下点亮。再前往墙上有 MPL 的区域，在那个毛草房子左边会看到一个帐篷，扔个手雷过去将帐篷炸掉。



步骤 8

启动日食后从初生点前往通往瀑布中间需要通过的陷阱房间（地上有泥）。在那里将左边的石盘转两下，对面的转 3 下，。倾斜对角的转 3 下，再去将对面那个转成 3 下即可。



步骤 9

启动日食后去敲 8 面锣，4 个有回音 4 个没有，注意听，4 个玩家全部敲有回音的即可。

步骤 10

之后用升级后的缩小枪打 MPL 区域附近上方的矿石，可以拿到炸药。在初生地再次对着陨石打三次缩小枪即可使陨石掉入升级装置那里的神庙中。开启通往升级装置的楼梯，用炸弹将墙面炸开，在里面就能拿到陨石了。



研究中心 RESEARCH CENTER

クイーンズゲイト Spiral Chaos

在前一期就说过，本作比起《超级机器人大战》系列来说最大的缺点就在于隐藏要素不够丰富，外加难度过低。所以这次的研究侧重点在于告诉大家有什么容易遗漏的地方，以及一些比较坑爹的设定，至于为什么没有最强角色推荐……这里可以给大家两点建议：

1. 出自格斗游戏的人，都很强。
2. 你练谁，谁就强……

所以，我也不知道该推荐谁，因为大家其实都很强的……

文 金馆长 美编 NINA

女皇之门 螺旋混沌	NBGI	策略角色扮演
PSP クイーンズゲイト スパイラルカオス		日版
2011年7月28日	1人	5980日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

实用技术 研究中心

第二十二章分歧条件



如果大家详细看了上期的攻略，就会发现我的第二十二章标题异常坑爹……的确，第二十二章一共有三种可能：以不知火舞为主角的“折れた心”、以莉莉为主角的“悲しみと共に……”和以虹原茵可为主角的“インクの忧郁”，虽然内容大同小异，但是毕竟还是有追求完美的玩家想要全部体验这三关，那么这三关到底怎么做才能进入呢？

说到这里我就要卖个关子了，不知道大家记不记得和本作出自同门的大师兄《超级机器人大战 Z》的结局路线是怎么进行判定的，对了，点数制……下面我们就来看看点数加算的条件：

第三章炎を缠いし忍中，用リリ击倒不知火舞，莉莉点数 +1

第四章数奇なる遭遇中，用不知火舞击倒ド－ラ或者ラミカ中的一人的话，不知火舞点数 +1

用リリ击倒ド－ラ或者ラミカ中的一人的话，莉莉点数 +1

这个条件看起来好像可以每个人加一点，但是注意这一章的过关条件是击倒ド－ラ或者ラミカ中的一，也就是说，一旦你达成了其中一个条件，那么本章强制结束，不可能每人 +1

过关后的选项选择走 B 路线（服部绚子），在第五章 B 夕暮れに舞う鹤中，用リリ击倒いろは的话，莉莉点数 +1

第六章 B 冥土よりの使いで中用リリ击倒アリュッタ的话，莉莉点数 +1

第四章的选项中选择走 A 路线（不知火舞），那么第七章 A 巡り合う追迹者中，用不知火舞击倒でド－ラ、アリュッタ或者ル－ナ中任何一个人的话，不知火舞点数 +1

第七章 B 汝の求めしものは……中，用リリ击倒アイリ的话，莉莉点数 +1

第八章 A ブ－ビ－トラップ中用不知火舞击倒アレイン的话，不知火舞点数 +1

第九章 A 策略と里切り中用不知火舞击倒ド－ラ、アリュッタ或者ル－ナ其中一人的话，不知火舞点数 +1



第九章 B 哀・吸血姬中，用リリ和ラミカ进行女皇决斗并且胜利（废话，失败就 GAMEOVER 了，谈何路线选择……），莉莉点数 +1



第十章密林の守护者中，用リリ和チャムチャム进行女皇决斗并且胜利，莉莉点数 +1

而用不知火舞和チャムチャム进行女皇决斗并且胜利，不知火舞点数 +1

第十二章虚数界……再び中用リリ击倒アリュッタ的话，莉莉点数 +1

用不知火舞击倒アリュッタ的话，不知火舞点数 +1

第十三章混沌の虚数界中用不知火舞和ド－ラ或者ラミカ进行女皇决斗胜利的话，不知火舞点数 +1

用リリ和ド－ラ或者ラミカ进行女皇决斗胜利的话，莉莉点数 +1

本章最后的女皇决斗是和这两位进行车轮大战，也就是说，本关可以不知火舞和莉莉点数各加 1。但是如果你用她们中的一个赢下两场女皇决斗的话，这两位的点数也不会 +2 的

第十四章危险分子 排除命令中，用不知火舞击倒ル－ナ或者ヒュミナ其中一人的话，不知火舞点数 +1

用リリ击倒ル－ナ或者ヒュミナ其中一人的话，莉莉点数 +1

第十九章刻を制御せし者中，用不知火舞击倒ル－ナ、ヒュミナ或者アリュッタ其中一人的话，不知火舞点数 +1

用リリ击倒ル－ナ、ヒュミナ或者アリュッタ其中一人的话，莉莉点数 +1

用インク击倒ル－ナ、ヒュミナ或者アリュッタ其中一人的话，茵可点数 +1



最后进行判定，谁的点数高，第二十二章就是谁的路线。

不难发现，其中点数最少的是虹原茵可，如果想走她的路线的话，切记不要再前面达成另外两人的条件。至于另外两人，如果要收集换装等等其他要素的话，反正也得打很多周目，干脆就不要强求通过 SL 大法一周目搞定了……

©NBGI

换装的获得以及能力变化

《女皇之刃》原作人物的换装

《女皇之刃》原作人物的换装获得方式只有一个：从前作的存档继承，不过对于很多没有玩过前作的玩家来说未免有些不公平，所以，号称“日本DLC之王”的NBGI已经帮大家想好了办法：花钱买！每件200日元，打包600日元，买不买随您便，如果您没有前作存档，那么就只有这么一条路了……

当然，玩免费版的玩家解决这个问题的办法很简单：去下一个前作存档就好了。

キュート	
属性变化	强–优
技能变化	リベンジ变为瞬间移动

レイナ	
属性变化	强–美
技能变化	斗争心变为ラッキ–

ユ–ミル	
属性变化	强–优

ナナエル	
属性变化	美–强

客串人物的换装

客串人物的换装取得方法相对复杂，而且，NBGI没有给出下载，这让我们充分体会到了：能用钱解决的问题，统统地不是问题……（当然不排除以后推出相关DLC）

まろん	
取得方法	第十九章结束后自动获得
属性变化	美–强
技能变化	极上メニュ–变为究极フルコ–ス
移动力变化	5–8

不知火舞	
取得方法	第四章后选择A路线，第十四章后选择A路线，第二十二章进入不知火舞路线
或者	第四章后选择B路线，第十四章后选择B路线，第二十二章进入不知火舞路线
达成条件的话第二十七章结束后可以入手	
属性变化	美–优
技能变化	ABC变为2626A/C（好吧，其实是パワ–MAX发动变为花岚）

Dizzy	
取得方法	如果第四章结束后选择A路线，那么第十四章后必须选择进入B路线，之后第二十二章进入莉莉路线
如果第四章结束后选择B路线，那么第十四章后的选择随意，但是第二十二章必须进入莉莉路线。	
满足条件后第二十七章结束后可以入手。	
属性变化	优–美
移动力变化	6–8

虹原いんく	
取得方法	第四章后选择A路线，第十四章后选择A路线，第二十二章进入莉莉路线或者茵可路线
第四章后选择A路线，第十四章后选择B路线，那么第二十二章就要进入不知火舞路线或者茵可路线	
第四章后选择B路线，第十四章后选择A路线，那么第二十二章必须进入茵可路线	
第四章后选择B路线，第十四章后选择B路线，那么第二十二章就要进入不知火舞路线或者茵可路线	
属性变化	优–强
技能变化	Charge和Parry!变为Block！和Power
移动力变化	5–4

结局和隐藏关



正常来讲，打过第四十七章泪の破片は星々の光之后就正式迎来的游戏的大结局，我们可以欣赏到一幅原创CG和一段动画，但其实这只是游戏的结局1，在满足一定条件之后，我们可以迎来游戏的结局2，多出来的内容是两个隐藏关卡和一段隐藏的结局动画，但是剧情本身没有变化。

怎么样才能达到这个隐藏结局呢？我们需要观看到全部四幅结局中出现的原创CG，之后就可以迎来隐藏关，隐藏关通过之后就可以拿到隐藏的结局动画了。

这四幅CG的出现方法如下：

1.不知火舞CG

第二十二章进入不知火舞路线，之后的路线选择为第二十八章后选择A路线，第三十一章后选择A2路线，第四十一章后选择A路线，结局就会出现不知火舞的CG。

2.莉莉CG

第二十二章进入莉莉路线，第二十八章选择B路线，第三十一章选择B2路线，第四十一章选择A路线，结局就会出现莉莉CG。

3.アリスCG

第二十八章选择A路线，第三十一章选择A1路线，第四十一章选择A路线即可获得结局中的アリスCG。

4.まろんCG

如果没达到以上任何一个条件，最后就是まろんCG。



由于以上四个条件完全不兼容，所以请大家做好将游戏通关四遍的准备。

欣赏到前面四幅CG后（实际上就是达成四个结局），就可以正式开始挑战两个隐藏关了。其实隐藏关简直可以算是奖励关，就是我方角色分批作为敌人出现，然后我们打之，就这么简单……我方可出击人物是自选2人+ジャン+まろん+アリス+キュート。敌人分组出现的时候等级保留，还带有原来装备在身上的宝石和装备，不过由于每组的人数都很少，所以难度不高。如果觉得不保险的话最好在我方回合解决掉每一组敌人，然后让ジャン赶紧逃出新出现敌人的攻击范围。

通过隐藏关之后就可以出现非常恶搞的结局动画。

小技巧汇总

1.关于捕获：捕获的时候经常面临敌人HP已经很低了，但是某部位HP仍然非常高的情况，这时候就需要男主角出场了，他的默认技能回复可以对敌人使用，而且只回复本体HP不回复部位HP！当然，这么做的风险也很大，因为无论是什么样的敌人，只要男主角在她的攻击范围之内必定是优先攻击男主角的。

2.关于女仆アイリ：这位女仆人气很高，但是我们很有可能错过，不过稍加注意的话，让她加入的方法也很简单：

首先在第四章结束后选择B路线以保证第六章我们可以遇到她。

之后在第二十七章结束后出现的对话中选择“じゃあ、アイリさんも一绪に来るんですよね?”

之后第二十八章结束后选择B路线。如果选择了A路线，那么只能等到第三十七章结束后才能加入了。

3.合体攻击：合体攻击指的是在两个特定角色邻接的时候可以发动的一种大威力攻击技，这种技巧和一般的攻击技性质是一样的。

合体攻击的使用条件有三个：

1.参与合体攻击的双方都已经学会了合体攻击技（通过升级学会，不过要求的等级很高）

2.发动合体攻击的双方相邻（八方向邻接即可，和援护攻击援护防御的范围类似）。

3.发动合体攻击的两人斗气在50以上。

而可以发动的合体攻击则是：

アレイン与ノワ：战士长の教え

ユ–ミル与虹原インク：マイクロインパクト

キュ–ト与まろん：ユニゾン·ノヴァ

いろは与アイリ：二人で御奉仕

4.关于必杀技：很多人可能都遇到了这个问题：有的角色练到很高等级，能力很强了，但是必杀技就是学不会，这里要遗憾地告诉您，有的人就是没有必杀技的……如果30级还没有出必杀技的话，那么这个角色肯定就是没有必杀技的。



3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩





俗语常说，一石激起千重浪，这用于形容月初任天堂公布的3DS降价消息或许有点儿过于夸张，但起码在游戏圈子里头，这一举动本身还是引起了多方的关注和讨论。要如何看待这次离主机发售不过半年左右，降幅却达40%的大折扣？本期3DS应援团将从前因后果出发评析一下3DS为这台新生主机与它的生父任天堂所带来的各种影响。对于这一事件早有定论的玩家们可以看看是否有相仿的观点，还不急于下结论的玩家们也可以趁机了解一下各种观点。新上线的eShop一直运行势头良好，并且在8月3日经历了一次规模较大的更新，添加了好几款新游戏，既有新作，又有大家熟悉的老面孔，让我们来看看里头有什么值得一玩的好东西吧。

降价的前因与后果

前因

回头看过来，虽然3DS大降价称得上是出乎意料，但令人惊讶的地方其实并不是在于降价本身，早在3DS发售后这半年里，有着太多太多因素决定了这台主机注定要走上了降价之路。但高达40%的降价比例和发售时间才不过166天这两个因素是这次降价变得如此令人注目的最大原因。到底导致任天堂如此大幅降价的原因是什么？让我们来数一数目前比较常见的说法。

狙击PSV！

这是一个比较常见并且被任饭们接受的说法，虽然作为一个商业决策来说听起来过于冒险，但其背后的逻辑并非是完全无法理解的。在一部分外国分析师口中，这还预示着任天堂的营销策略开始从以往的保守谨慎转变为积极进取。可是考虑到已经购入3DS的玩家的心理承受能力，真的有必要在7月底就公布这么一个震撼的消息吗？如果只是打价格战，那似乎等到圣诞假期将至，PSV快要上市时再来这么一手会更有效。且不说在销售旺季前突然降价会给消费者带来怎么样的吸引力，光是打索尼一个措手不及就已经值了，相比起来如今早早宣布降价，索尼高层果不然就使出了PSP和PS3全面降价的对策来。所以说这如果是一步将军棋，或许走得有点儿太早了。



▲当初公布的第三方大作阵容强盛。

扩大市场占有率

看起来这一观点和上一个观点类似，但既然重点放在了市场占有率上，那似乎在降价时间上的逻辑矛盾就被消除了。想要扩大玩家的持机数，降价策略自然是越早用越好，已经购入3DS的消费者利益固然会受到损害，但是比起那些持币观望的潜在用户来说，已买入的玩家始终是少数，为了3DS将来的发展，这似乎是不得不作出的牺牲。但重新看看3DS当初的宣传口号，里头就包含了将重心从NDS时代的脑白金游戏满天飞回归到以核心玩家为主要销售目标这一举措，现在这么一降价，那些还没享受到服务的核心玩家就受到了利益损害，如果降价带来的销售量主要都还是体现在非核心玩家群体当中，就算一时提高了占有率，以后的软件阵容又该怎么安排？只希望在降价之后，任天堂对3DS的软件供应策略上会有一套合理的应对措施。

增强第三方信心

任天堂这价格是降给第三方看的——一针见血的无双总帅纱迦

从业界的角度看来，这是非常符合逻辑的。发售半年内，3DS的第三方游戏乏善可陈，更糟糕的是在3DS降价前夕，一批原本宣布将登陆3DS的游戏纷纷取消开发，其中也包括了《洛克人DASH》系列”多年后才终于出现的续作《洛克人DASH 3》，大失所望的FANS们不得不发起十万人签名活动，想要让卡普空回心转意。面对如此境况，任天堂可以采取的策略其实极为有限，第一方软件虽然可以撑撑场面，但游戏不是说做就能马上做出来的东西，而且这并非是长久之计。想要挽回第三方的心，降价是一个代价高昂但行之有效的举措，毕竟要第三方为一个平台开发游戏，就需要足够多的持机量来让他们获得足够的信心和动力。所以比起十万人大签名，或许玩家们去买十万台3DS才是保证《洛克人DASH 3》复活的关键。



▲公布3DS时的岩田聪。

新版本3DS公布的前奏

虽然从长远来说，新版本的3DS总是会有的，就像谁都猜得到3DS始终会降价一样，但关键还是在于推出新版本的时间，这次降价的速度已经是史无前例，再立刻推出新版本真可谓石破天惊。如果说，降价实属无奈，那推出3DS新版本，就已经是不厚道了，估计已经买了3DS的玩家们脾气再好都得马上火冒三丈。更何况这根本不符合一台主机的技术研发周期和基本商业策略，按照这个思路走下去，估计也只会得出各种任天堂阴谋论，越发不着边际了。就像开头所说，3DS的新版本总是会有的，但并不会是现在。

后果

前因说明了任天堂降价的目的，但在降价策略真正实行后，还有各种情况在不断地发生，至于那是否都尽在任天堂的预料之内，估计只有他们自己知道。但毫无疑问的是，作为一种促销手段，降价策略是相当成功的，在宣布降价的首周，3DS 光在日本场就卖出了 21 万 4821 台，如果之后还能维持比这稍低的出货势头，相信 3DS 很快就能追上降价前的出货总数量，也再不用重温在掌机发售榜上和 PSP 甚至与 NDS 争锋的悲苦岁月。但就在目前来说，等待着 3DS 的还有一个重大的考验：游戏阵容。

销量上涨

这是任何人都能够预料到的结果，40% 的高降价比例带来的吸引力是无可辩驳的，首周销量就已经足够说明问题了。这也是整个策略中任天堂完全能够掌握的部分，相信任天堂早已在零售商当中铺好了货，要是此时还出现断货的情况，3DS 可真是伤不起了。



■《星际火狐3D》销量并未达到理想数字。

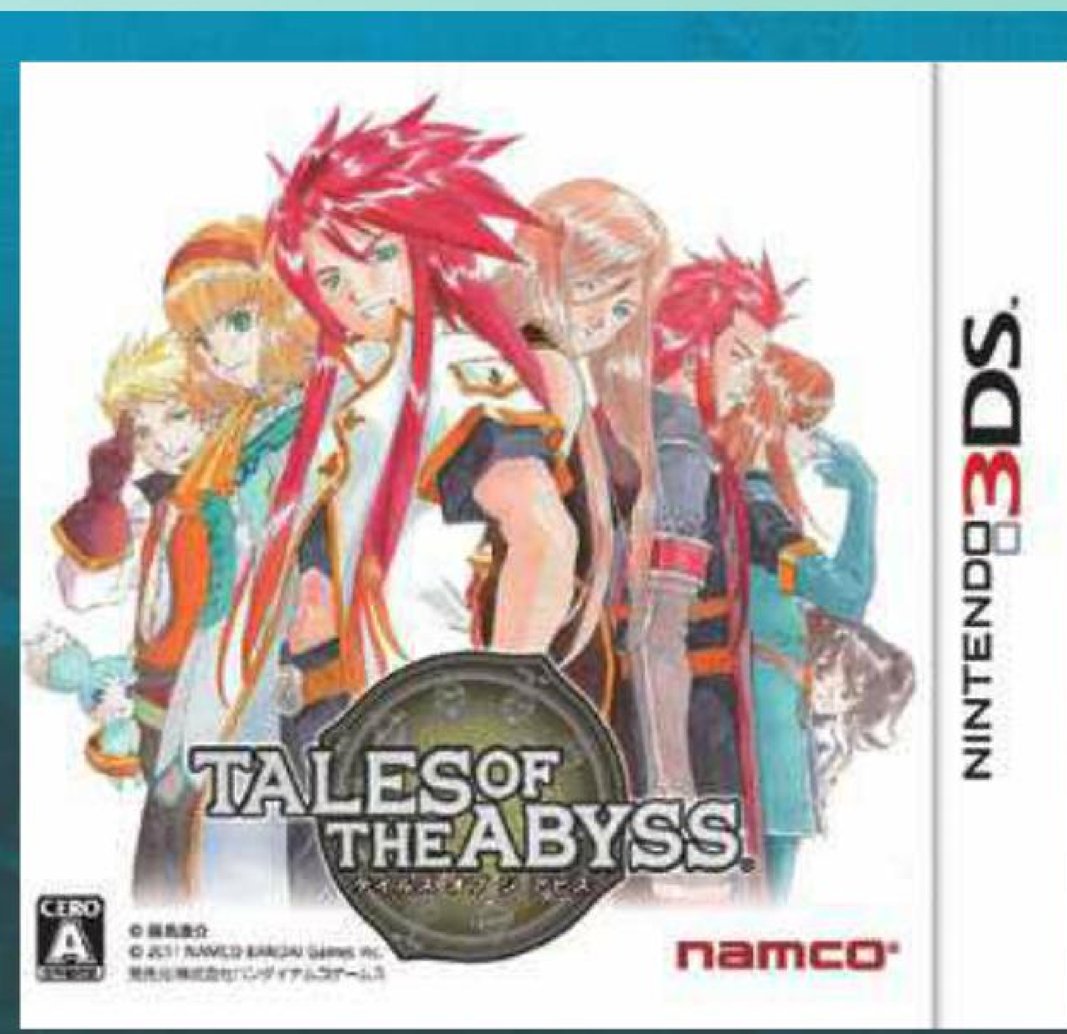
第三方阵容强势回归？

这是个需要打问号的地方，并非是指降价措施对于第三方毫无说服力，而是其效果需要时间来验证。不管如何，目前降价对于 3DS 的市场占有率提升大有补益是有目共睹的，第三方厂商不可能视而不见，惟一需要他们去考虑的或许是何时出手，宝押得太早不放心，押得太迟又怕 3DS 因为迟迟得不到游戏阵容补充而倒台。这是任天堂所无法控制的地方，除了在公关上多多发力，或许在对待第三方的政策上，任天堂也该有所改进。

信任危机？

3DS 发售半年就降价，我再也不相信爱情了！——入手 3DS 后惨遇降价的八重樱

目前看来，任天堂损害的只是已购入 3DS 用户的利益，但是，这次降价是注定要被载入史册的，而在这一笔黑历史里欠下的帐，任天堂说不定就要在 Wii U 身上给清算一下，甚至于连 3DS 的新版本都难免会受到怀疑。夸张地说，以后每一次玩家购买任天堂的产品时心中都会响起一个疑问：该不会半年后又大降价吧？这对一台主机的前期销售来说是个非常不利的心理定势，



▲距《深渊传说3D》发售不到3个月3DS便迎来大降价。

甚至可能构成一个‘主机首发——消费者惧怕降价而观望——主机首发销量不理想——被迫早早降价——首发购买的玩家再度利益受损’的恶性循环。相信这是任天堂在此后一直需要面对的问题。

再创辉煌？

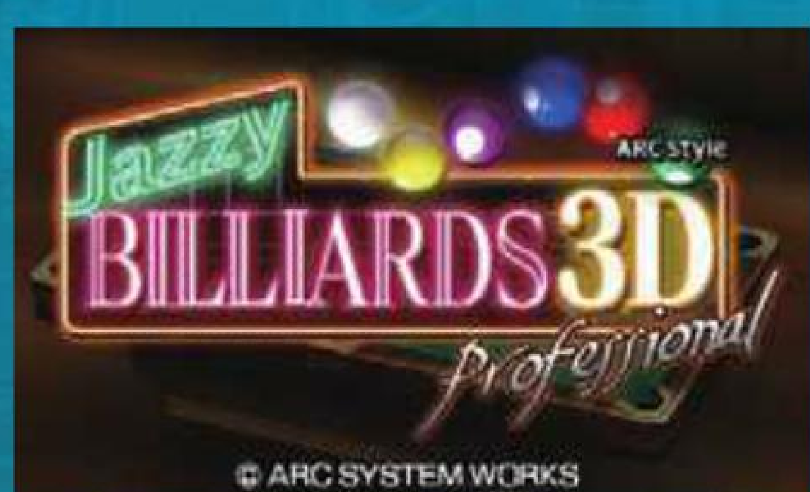
这是一个很遥远的猜想，就目前来说，3DS 只是踏出了第一步，甚至还说不清是否走上了一条稳当的路。还有着成堆的问题在等待着任天堂去解决，还有无数的障碍需要 3DS 去跨越，这离不开第一方的努力，第三方的援助，但最离不开的，还是玩家们的支持。如果你真的爱 3DS，就赶紧买一台吧。当然也别忘记继续关注 3DS 应援团哦 ~~

eShop

8 月 3 日和 10 日，eShop 都进行了大量更新，添加了不少新游戏，其中经典系列推出了由玩家们非常熟悉的飞行射击游戏《兵蜂》移植而成的《3D 经典兵蜂》，老玩家们看到这款名作立体化后的模样想必会感动不已。崇尚优雅和休闲的玩家或许可以考虑一下《ARC STYLE：爵士台球 3D 个人版》，在立体化的球桌上尝试着去华丽地一杆清台吧！

ESHOP8月3日与8月10日更新内容推荐

游戏	《ARC STYLE：爵士台球3D个人版》
售价	500日元
推荐度	★★★★



本作是一款非常正统的桌球游戏，里面收录了一般桌球中的流行的‘九球’、‘八球’、‘连环赛’、‘四球 A’和‘四球 B’五种规则，同时还添加了一种游戏本身原创规则，名为“JAZZY GAME”。游戏有 8 人对战的“Stage Mode”和单人游玩的“Solo Mode”两种模式，但就算是后者也会将玩家的成绩发送到网络上，谁是 3DS 上的第一台球高手可谓一目了然。游戏本身制作得非常专业，喜爱这一运动项目的玩家们可不要错过哦。

ESHOP8月3日与8月10日更新内容推荐

游戏	《3D经典兵蜂》
售价	600日元
推荐度	★★★



《兵蜂》是 FC 时代的经典射击游戏之一，开发者就是 Konami，游戏中玩家操纵的是名为兵蜂的飞行机器人与造型非常可爱的敌人作战。该游戏的风格在当年看来也显得非常独树一帜，打的敌人多是水果造型，兵蜂本身的样子也相当萌，更好玩的是兵蜂被击中后并不会立刻坠落，而是会失去手臂并暂时被剥夺了丢炸弹的能力。游戏当中的强化道具是造型经典的铃铛，玩家可以在击打云彩时打出这种道具，但铃铛本身也会受到玩家子弹的攻击，而且每次击中都会更改其颜色，不同颜色功能不同。本作除了 3DS 自带的裸眼 3D 功能后，游戏本身还带有调整 3D 画面强度的选项，到底其立体画面表现有多强？文字无法描述，玩家们还是亲身去尝试一下吧。



游戏进行时 IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

度过了一个炎热的淡季，游戏市场在 2011 年第三个季度即将结束之际也开始慢慢地发力了，一些虽然称不上大作但在玩家群体中颇具好评的作品如《勇者 30 Ⅱ》、《集结！星之卡比》和《超级口袋妖怪 乱战》等也陆续发售，还在享受暑假最后一点时光的玩家们想必也都玩过了其中一两款了吧？和这些作品相比起来，这期进行时要介绍的两款游戏还要更有针对性一点。改编自特摄影片的《假面骑士 骑士世纪》虽然画面并不出彩，但对于原作人物的招式还原度却很高，相信能引起不少特摄爱好者的兴趣。另一部作品《美食的俘虏 美食生存战》同样是改编，不过原作则是连载在少年 JUMP 上的热门作品，游戏素质出乎意料地优秀，喜欢这部作品的玩家们可算是有福了。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

游戏 GAME 假面骑士 骑士世纪

变身，假面军团出动！消灭黑暗！

原名	オール仮面ライダー ライダージェネレーション	机种	NDS
类型	动作		

游戏适应人群：●对假面骑士情有独钟的玩家●喜欢横版清关游戏的玩家●喜欢特摄剧的玩家

从 1979 年开始播放的特摄剧《假面骑士》至今已经放送了 40 个年头。本作是假面骑士 40 周年的纪念之作。游戏中参战的人数共达 29 人，包含了从昭和至平成年间的所有假面骑士，还加入了一位即将在新剧场版中登场的骑士，游戏中有数量不少的隐藏要素，加上还原度很高的技能和语音支持，相信喜欢假面骑士的玩家一定会乐在其中。

阳光学员 光之虹

游戏操作

十字键	移动
A 键	技能 / 确认
B 键	跳跃 / 取消
X 键	重攻击 / 大地图切换角色
Y 键	轻攻击
L 键	防御
R 键	特殊技能（并不是全员都拥有特殊技能）
L+A 键	必杀技（需要等级在 14 以上和气槽攒满才可以释放，有些角色需要购买对应物品才可学会）
奔跑中 +X 键	滑铲攻击
START 键	暂停

隐藏要素密码

这组密码开启的是即将在 2011 年 9 月公映的剧场版《假面超人 FOURZE》中登场的角色 FOURZE，该骑士攻击力高，技能强大。只要在主菜单第 3 个选项中输入以下密码就可以使用他了。

X2F8-4V75-563H-7833

●隐藏关密码

5724-DU87-52W4-VL64
25ZP-4X2X-5RF5-AK6U
37KL-T5EK-F654-S8S5
W5AM-92RD-BJ38-CUUB
5PCF-7GAU-V3HT-C5FR
42HP-F2J6-XY8Y-Q7AD
3B97-9H3X-CTBK-4856
69TR-XX79-M4HV-4BG7
765P-XR45-Z482-QCCQ
97CD-2X2G-8YT2-6LDK

关卡附加条件



关卡附加条件

每个关卡都会一个小的附加条件，当全部完成附加条件后，全部完成后会开启 Climax 难度。下面给出关卡的附加条件说明，其中不包含需要用密码输入的隐藏关卡。

第一章

- 1-1 使用**オーズ**完成关卡。
- 1-2 第 2 角色使用**デンオウ**完成关卡。
- 1-3 使用 X 键破坏 10 个障碍物。
- 1-4 不使用任何回复道具。
- BOSS 使用**ストロンガー**的必杀技打倒 BOSS。

第二章

- 2-1 用 A 键的技能打倒 15 个敌人。
- 2-2 玩家的体力不可跌至 50% 以下。
- 2-3 使用 1 こう和 2 こう并且保持体力一半以上完成关卡。
- 2-4 不使用任何回复道具。
- BOSS 使用 ZO 的必杀技打倒 BOSS。

第三章

- 3-1 使用 V3 完成关卡。
- 3-2 使用**ファイズ**完成关卡。
- 3-3 使用**ディケイド**的 A 键技能打倒 8 个敌人。
- 3-4 不使用任何回复道具。
- BOSS 使用 X 的必杀技打倒 BOSS。

第四章

- 4-1 玩家的体力不可跌至 50% 以下。
- 4-2 使用 W 的必杀打倒 10 只怪人。
- 4-3 使用**クウガ**或**アギト**作为同伴完成关卡。
- 4-4 不使用任何回复道具。
- BOSS 使用 Black 或 Black RX 的必杀技打倒 BOSS。

第五章

- 5-1 使用**オーズ**完成关卡。
- 5-2 不使用任何回复道具。
- 5-3 使用**ブレイド**完成关卡。
- 5-4 不使用任何回复道具。
- BOSS 使用**オーズ**的必杀技打倒 BOSS。

游戏心得



1. 因为游戏有景深的原因，所以时常会出现感觉能打中敌人，实际上却不能命中的情况。建议玩家多使用跳跃后的 A 键骑士踢来攻击敌人，此招不但攻击力高，而且硬直的时间也很短。

2. 我方同伴的 AI 低得吓人，想要靠同伴解救基本上是不可能的。

3. 每个骑士都有专属于自己的道具，一些必杀技需要购买道具后才能释放。道具本身还会提升骑士的能力。

4. 购买了回复道具后，点击下屏就可使用。不过要注意有些关卡的附加条件是不能使用回复道具。

5.Climax 难度的敌人攻击力极高，没有一定的等级支持不要轻易尝试。

6. 战斗中多多收集打到敌人后掉落的硬币，因为专属道具价格不菲。

7. 必杀技尽量等待屏幕敌人较多的时候再释放，这样可以一次消灭大量敌人。

8. 最后一关的 BOSS 有 2 个形态，这里告诉玩家们一个很简单就能屈死它的办法。将其逼至角落然后使用骑士踢，这样 BOSS 受到攻击后就会瞬移到屏幕另一侧，继续反方向使用骑士踢，BOSS 就会继续瞬移。反复这样就可以很轻松的将其干掉。

玩后感

本作的流程真的有些短，简单模式下只要 3-4 小时左右就能通关。游戏全部的隐藏要素集齐的话大概需要 10 个小时左右，内容还算丰富。但游戏本身的流程十分单一，就是横版过关干掉敌人，最后打 BOSS。游戏中的敌人大多数外貌相同，换了个颜色就重新登场。不得不说制作组有些偷懒，就靠着假面骑士的人气来赚钱。不过游戏中一共登场了 29 位角色，还原度都很逼真，技能和必杀技做的也算是有模有样。放必杀的时候还会有语音，相信靠这一点，就足够让喜欢假面骑士的玩家心动了吧。

游戏 GAME

美食的俘虏 美食生存战

热血激斗的美食大战

原名	トリコ グルメサバイバル		
机种	PSP	类型	动作

游戏适应人群：●动画爱好者●动作游戏爱好者●美食爱好者

本作改编自少年漫画《美食的俘虏》，原作是一部颇具经典名作《龙珠》风格的优秀热血漫画，被NBGI制作成游戏后不出所料地选用了动作游戏这一类型，其内容是围绕着“寻找珍贵的食材并制作出一道道人间美味”的主题展开，游戏素质也绝对“美味”哦！

阳光学员 天使微笑

操作指南

按键	功能
摇杆	移动，轻推是缓慢行走，重推则是快速奔跑。
十字键	调节视角
□键	轻攻击
△键	重攻击/点穴攻击
○键	特殊攻击/拾取道具/确定
×键	跳跃（后期习得技能可以二段跳）/取消
L键	视角居中，长按则为锁定敌人
R键	防御

按键	功能
R+×	回避，可配合摇杆选择回避方向
△+○	必杀技
R+△	威胁
R+○	食用料理
START键	暂停游戏



人物介绍

游戏中一共有三个人物可选，分别是美食四天王中的三位：阿虏（トリコ）、可可（ココ）、萨尼（サニー）。三个人的能力与技能以及特殊攻击都各有特色。



萨尼（サニー）

萨尼长发飘飘，拥有三人中范围最广的轻攻击，特殊攻击是前方大范围的发丝攻击，值得一提的是萨尼在后期习得了浮空技，在二段跳之后再按一下×键便可以在空中无限浮游。

阿虏（トリコ）

阿虏力大无穷，拥有三人中最高的攻击力，特殊攻击是投技，可以将游戏中除BOSS以外几乎所有的敌人举起并投出，范围与攻击力都不俗

可可（ココ）

可可全身带毒，拥有三人中最高的攻击频率，特殊攻击是进入第一人称的主视点射击模式，拥有超长的攻击射程，可以杀人于千里之外。



从者

高级料理长小松（こまつ）

小松会在战斗中帮忙收集敌人掉落的食材以及场景中的素材，让玩家可以专心战斗。

斗狼泰利（テリー）

斗狼泰利可以辅助玩家战斗，加快击倒敌人的速度。





游戏系统

探索系统

游戏中探索主要分为两大类：开拓探索和自由探索。开拓探索相当于剧情模式，主角和从者都是固定的，不能更换。新区域的开放只能在此模式下完成。自由探索可以自由选择主角与从者，但是只能前往已经探索过的区域。通关之后便可以前往全岛的任意区域。和其他同类游戏不同，在游戏里主角们的能力升级以及技能习得不是靠打倒敌人获得的经验值，而是靠吃掉料理来完成的，而料理制作需要食材才能完成。



食材

游戏里的食材分为两大类：肉类和植物类。肉类必须要打倒岛上形形色色的猛兽才能拿到，而植物类的食材则可以在场景内直接摘取。所有获得过的食材都会被记录在图鉴里，通关之后图鉴还会显示出该类食材存在于哪一层当中，方便玩家寻找，是相当体贴的设定。

料理系统

这是游戏的核心系统，游戏中的料理分为两大部分：技能料理以及能力提升料理。三位主角很多新的攻击招式都需要靠食用技能料理才能习得，例如游戏中阿虏的招牌必杀技“钉拳”，初始状态是“3连钉拳”，而靠着技能料理最终可以提升到“10连钉拳”，对威力的提升相当显著，非常有利于后面的攻关，推荐大家尽早习得。而



能力提升料理实际上就是动画中各个美食家的“人生菜单”，分为八个部分：前菜、汤、鱼、肉、主菜、沙拉、甜点、饮料。每一个部分都有星级的概念，最高10星级。星级越高的料理，提升的能力值就越多，当然，所需要的食材也就更珍贵。某些料理还分为“普、上、特”三个等级，等级越高，提升的能力也就越多。上等食材一般都在高等级的敌人甚至是BOSS身上，所以没有足够的能力之前最好不要去轻易尝试挑战。

战斗系统

游戏中的小岛总共分为6层，每一层都有若干个区域，这些区域是随着游戏进程而慢慢开放的。每一层的最后一个区域就是该层的BOSS战，将其打倒可以获得高级的食材，不过BOSS能力不俗，玩家角色能力不够强的话很容易陷入苦战，挑战前需要三思。所有敌人包括BOSS在内在血量下降到一定程度的时候身上会出现三角键的提示，这时候玩家按下三角键就能发动点穴攻击，成功的话将无视敌人剩余体力将其一击必杀，善用这一设定可以让攻关过程轻松不少。不过点穴攻击提示持续时间极短，而且只有在敌人发动攻击的时候才会出现，所以也要把握好时机。我方角色的体力被削减到0时并不会直接GAME OVER，而是会发动“自食能力”，角色的攻击范围与威力都会得到极大地提升，但是在这种状态下只要再受到一次攻击就会身亡。

玩后感 本作场景丰富，人物表情细腻逼真，战斗火爆爽快，并且很好地把握住了原作的精髓，在动漫改编游戏作品中属于上乘之作。虽然探索任务稍显枯燥乏味，但瑕不掩瑜，在此向所有喜爱美食及动作冒险的玩家推荐。

栏目主持 纱迦

软硬兼施 SP

HARDWARE & SOFTWARE



软硬件实用信息大集合

PS3 全球大降价无疑是近来硬件市场上最令人振奋的消息。降价后的价格，虽然不能算是白菜价，但已经相当良心了。如果 3DS 不降价的话，那么现在 3DS 将和 PS3 一个价位，这样的对比恐怕比 3DS 和 PSV 的价格对比更令人无法接受吧。而日本市场方面 3DS 降价后首周就有超过 20 万以上的销量，说明降价这步棋还真走对了。

市场风向标 MARKET OVERVIEW

文：月下雪影

价格行情

——提供最佳购机方案

PSP 购机推荐套餐

3000 型		
	品牌 / 型号	价格
主机	PSP-3000主机（6.35/6.39系统，钢琴黑）	1180元
记忆棒	16GB极速HX组棒	138元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	10元
保护套	北通中国风PSP-3000晶透水晶保护盒	48元
总计		1376元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评：在前两天的科隆游戏展上，索尼发布了 PSP 的新型号 PSP E-1000。E-1000 比起以往主机，主要有两点变化。一是在造型上，索尼进行了重新设计，使得 PSP E-1000 更具现代审美气息。二是索尼对主机的配置进行了阉割，除去了比较重要的 Wi-Fi 功能，并且将主机的扬声器减少至一个。因此新主机在价格上有所缩水，只卖到 99 欧元（折合人民币 910 元左右），但索尼目前只打算在欧洲销售新型号主机，且上市时间是秋季，所以国内现在暂时还没有 PSP E-1000 的订购消息，我们要等到主机上市后再做进一步的市场介绍了。



▲PSP E-1000价格虽低，但在破解上并不明朗。

除去新主机之外，国内的 PSP 市场依然风平浪静。虽然说最近一段时间有深圳的大运会开幕，海关的力度会有所加强，但因为国内商家囤货充足的关系，所以主机的价格并未受到大运会的影响，部分地区的价格甚至还有些小降。总体来看，PSP 的低价趋势还将保持，玩家可以随时准备出手。此外，在 PSP 的配件上，目前市场上出现了组装的 32G 记忆棒，报价大概在 300 元左右，比起 16GB 记忆棒贵出一倍有余，所以并不推荐选择。对于普通玩家来说，16GB 记忆棒已经足够，容量太大也只是摆设。

在主机的保护周边上，北通新款中国风 PSP-3000 晶透水晶保护盒已经上市。这次的新版晶透水晶保护壳由去年备受好评的旧版升级而来，虽说是在现有基础上的升级，但却采用了全新的施华洛氏工艺制作，比起以往的水晶壳看起来要更加的晶莹剔透。同时新版的晶透水晶壳在材质上选用了防弹级别 PC 材质，可以让外壳拥有更强的硬度和更好的柔韧性，这样也能避免主机在脱落到地上后外壳粉碎主机完好的情况了。除了材质和工艺的进化外，新版晶透水晶壳使用的模具也更加出色，无缝吸附工艺可以让外壳更紧合的贴住主机，在得到保护的同时也能提升主机的操作手感。综合来看，北通新版的中国风 PSP-3000 晶透水晶保护盒值得玩家关注。


▲北通新版中国风PSP-3000晶透水晶保护盒背部新增的防滑握柄可以有效的防止主机脱手问题。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000主机（6.39系统，黑白）	1180元
PSP-3000主机（6.39系统，彩色）	1250元
PSPgo主机（6.39系统，黑白）	980元
PSP-2000/3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-2000/3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSPgo专用Hori贴膜（组装）	20元
8GB极速HX组棒	78元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	138元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通PSP-1000开放式保护胶套	55元
北通PSP-3000保护胶套	38元
北通PSP-3000水晶盒	36元
北通中国风PSP-3000厚硅胶保护套	58元
北通中国风PSP-3000晶透水晶保护盒	48元
北通中国风EVA硬PSP-3000版	58元
北通USB数据线	28元
北通色差线	68元
北通魔方炫音	108元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通PSPgo保护贴膜	38元
北通PSPgo防窥保护贴膜	58元
北通钢牌EVA硬包PSPgo版	48元

3DS 购机推荐套餐

3DS		
	品牌 / 型号	价格
主机	3DS主机（美版黑色）	1300元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	EZ5i简装版	98元
SD/TF卡	金士顿 4GB microSD卡（行货）	58元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
保护壳	3DS组装EVA硬包	38元
总计		1580元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：正式降价后的 3DS 主机市场如预期般的混乱，目前国内商家的报价主要集中在 1300 ~ 1700 元之间，要比正式降价前略低，但还没有低到日本降价后的水准。和上期所说的一样，国内市场需要一个月左右的消化期才能让 3DS 的售价趋于统一。现在来看，国内沿海大城市的主机售价要更低一些，内陆地区的玩家，如果 3DS 还没降到既定水准，建议选择在网上购买或继续等待，当然网络购物的前提是要找得到信任过的商家。另外，红色的美版 3DS 主机将在 9 月 9 日发售，售价为降价后的 169.99 美元，与之同期发售的还有《星际火狐 64 3D》美版，一直喜欢红色主机的玩家可以再等段时间了。如果在 3DS 时怕主机的续航时间太短，也可以考虑额外购买北通的动力堡垒作为外接电源，以取得更长的续航时间。



主机及主要周边参考价格	
3DS主机（日版蓝色）	1350元
3DS主机（日版黑色）	1320元
3DS主机（日版红色）	1380元
3DS主机（美版蓝色）	1380元
3DS主机（美版黑色）	1300元
3DS组装变压器	18元
北通变电金刚	58元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通NDSi调音耳麦	58元
北通双电金刚NDSi直插电源与座充	78元
3DS专用Hori贴膜（原装）	68元
3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
3DS专用Hori原装硬包	98元
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
M3i Zero全球版	128元
AK2i纸盒版	98元
金士顿 4GB TF卡（行货）	58元
金士顿 8GB TF卡（行货）	88元
金士顿 16GB TF卡（行货）	158元

Wii 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	Wii主机（黑白，320G硬盘套装）	1480元
视频线	北通Wii色差线	40元
总计		1520元
近期推荐购入指数		7

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评：科隆游戏展上除了PSP有硬件更新之外，任天堂也对Wii主机进行了一次重新设计。新版的Wii结合了Wii U主机，采用了横方式设计，并取消对NGC游戏的支持，直接阉割了NGC硬件模块，包括NGC的手柄和记忆卡插口等等。不过目前新版主机的价格和发售日期暂时还没有公布，但从新版主机会同捆两款热门游戏《Wii Party》和《Wii Sports》来看，延续149美元或降至129美元的可能性很高。



▲新版Wii的包装上有Family Edition字样。

国内方面，现在Wii主机主要采取套装售卖形式，出售单机的商家很少。单机的话，破解过的一般在1250元左右，非破解的最低1000元就能买到。套装则略微合适一些，320GB的主机套装价格1480元可以买到，500GB的套装要贵100多元。红色主机的套装目前最贵，一般比普通套装高250元左右。

主机及主要周边参考价格	
Wii主机（黑白，320G硬盘套装）	1480元
Wii主机（黑白，500G硬盘套装）	1600元
原装双节棍手柄套装（左+右）	280元
高仿双节棍手柄套装（左+右）	160元
原装Wii Motion Plus遥控器手柄动作感应增幅器	140元
《WiiFit》（正版，同捆Wii平衡板）	580元
北通Wii手柄保护胶套	28元
北通色差线	58元
北通Wii手柄三防胶套	48元
北通开关电源	106元
北通Wii无线蓝牙转换器	102元
北通Wii防滑充电电池	58元
北通冲锋者Wii激光震动光枪	92元
北通猎鹰Wii经典加强版手柄	118元
北通双节棍Wii无线副手柄	98元
原装经典手柄（一代）	120元
原装经典手柄（二代）	190元
原装色差线	210元
原装电源（110V）	180元
原装电源（220V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
手柄充电套装（1800mAh×2）	80元

PS3 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB，黑色）	2580元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2669元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍：虽然索尼前几天在科隆游戏展上宣布了PS3降至249美元/249欧元/24980日元的消息，但这种非破解主机的降价显然不会给国内高温的PS3破解主机带来降温效果。近半个月的PS3依然在小幅度的涨价，不过涨势已经见缓，不出意外的话，PS3将会在这个价格区间内再保持一段时间，直到再次大范围的缺货，所以准备买破解主机的玩家要抓紧时间。当然，选择非破解主机的玩家可以继续观望，PS3在全球降价后，香港地区也响应了降价举措，现在160GB的PS3 Slim已经从原先的2399港币降到了2080港币，此次降价在8月22日生效，届时有需求的玩家可以去订购，因为目前非破解主机仍以美版为主，但既然选择正版道路，那有着保修的港版显然要更有优势一些。除了主机价格的变动，在周边配件上，很多商家也翻新出了新的假冒产品销售手段，这里面主要以HDMI高清线为主。其实在前两期的打假专题中，就有意提到了这部分，但JS们显然不会止步于此，现在很多"精明"的店家开始把美国价格标签贴在高价数据线的包装，然后对玩家声称是美国原装进口（贴日本价格标签的商家也有）。这里需要注意，凡是贴此类价格标签的产品，多数都是为了哄抬价格，把组装产品卖到原装产品的钱，玩家注意千万不要上当。

▶不可破解的PS3全面降价。



主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机（美版3.60系统，160GB）	2100元
PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB，黑色）	2580元
PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB，白色）	2640元
PS3 Slim主机（港版自制系统，320GB，黑色）	2680元
PS3 Slim主机（港版自制系统，320GB，白色）	2740元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通原生铜P3色差线	68元
北通USB数据线	28元
北通球王2（六轴震动版）	158元
北通球王2（震动版）	158元
北通MVP球王2（六轴无线震动）	248元
北通MVP特洛伊（无线震动）	178元
北通武装军火（双枪版）	98元
北通原生铜HDMI高清线	89元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗（可降级+可更新）	150元
PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡	50元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Slim主机（港版，4GB破解）	1950元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2039元
近期推荐购入指数		9


◀X360key支持在13599系统上运行AP2.5游戏。

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：由于新破解方法的出现，使得X360 Slim的售价开始回落，不过新方法可能对于完美主义者来说是个永远的心病。因为这种破解办法需要在光驱主板的芯片上打孔，所以推荐还是到商家那里花几百元去折腾吧。当然，使用这种方法要比换光驱的成本便宜一些，省去了另一个光驱的费用，所以X360 Slim的破解价格才回归到了正规。目前破解后的X360 Slim均是刷写LT+1.9固件，注意回家后不要更新最新的13599系统，因为LT+1.9在13599系统下还不能应付新游戏，部分游戏会直接黑屏，破解小组目前还在进行LT+1.91固件的测试，等发布后再决定是否更新。如果你对现在的破解方法还是有些余悸，那么还请继续等待X360key，X360key小组前段时间放出了在13599系统上运行AP2.5游戏的视频，但发售时期依旧未定，可能还是要等微软的这段更新稳定后才会上市吧。

市场报价信息更新截至2011年8月19日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机（港版，4GB）	1550元
X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect套装）	2200元
X360 Slim主机（港版，4GB，破解）	1950元
X360 Slim主机（韩版，4GB，破解）	1850元
X360 Slim主机（港版，4GB，破解，Kinect套装）	2650元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通VGA高清线	68元
北通原生铜HDMI高清线	89元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

硬件短波 HARDWARE TIPS

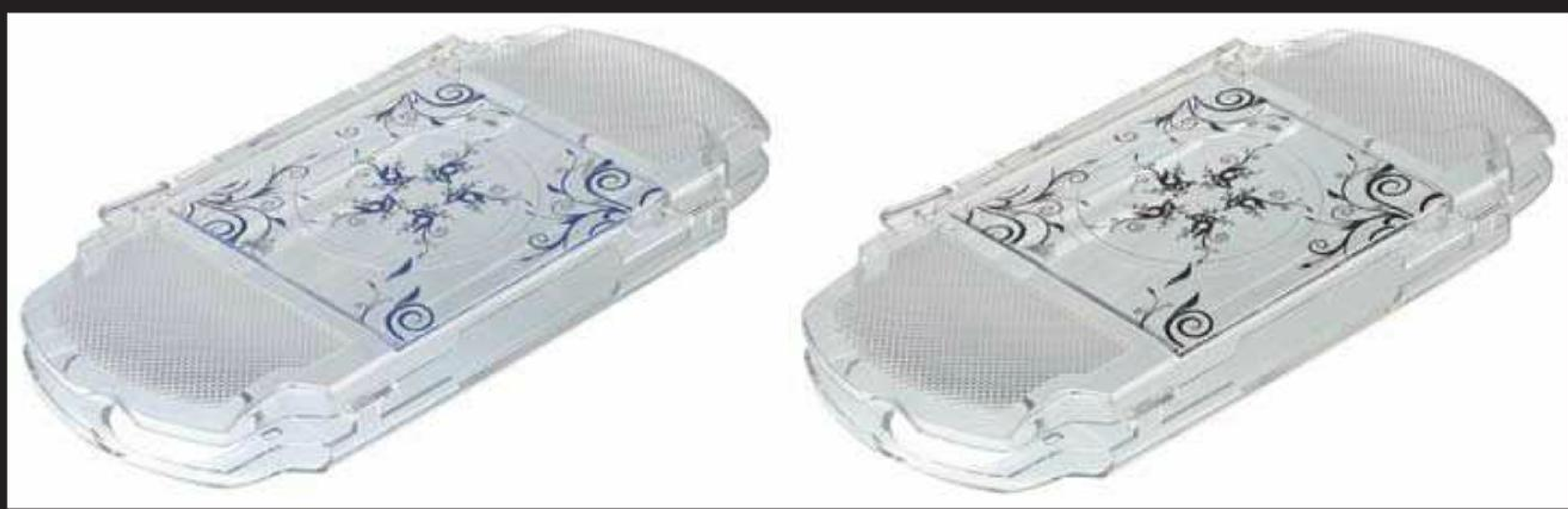
优雅张扬升级，施华洛氏工艺

北通“中国风”PSP晶透水晶盒2011版上市

产品名称：北通中国风新版晶透水晶盒
对应平台：PSP3000/PSP2000
产品类别：透明保护水晶盒
产品编号：BTP-5355F
产品颜色：朱砂红，青花蓝，水墨黑

包含物品：
1个北通中国风晶透水晶盒
1根北通钢头真皮手绳
产品特点：
中国风主题风格，施华洛氏工艺，防弹PC材质





产品说明：
1.中国风主题风格，张扬个性与优雅品味的结合
2.施华洛氏工艺，晶透视觉效果，无缝吸附
3.防弹PC材质，高坚硬度，强柔韧性

了解更多相关信息，请搜索“北通中国风PSP”

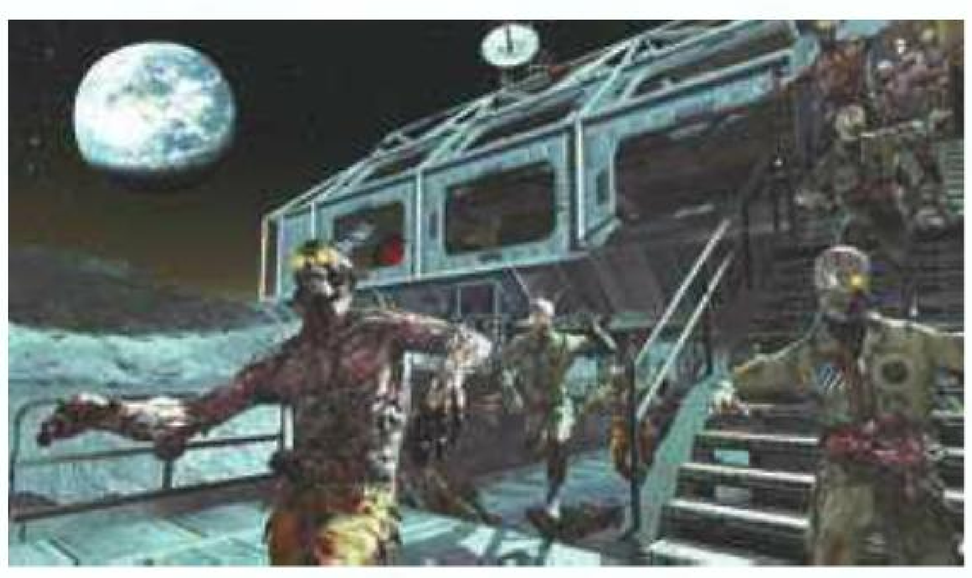
北通：专业娱乐外设
网址：www.betop-cn.com
官方淘宝：shop.betop-cn.com
客服专线：400 6754 300
防伪查询：800 8108 315

DLC地狱 DOWNLOADABLE CONTENT

自从小野义德放话说要以玩家能够接受的价格来卖《超级街头霸王Ⅳ 街机版》的更新补丁之后，他的直系亲属们就没少受到全球玩家的问候。因为玩家都这么想：万一这次更新之后又出来几个像阴阳飞那样的BUG级角色，难道又要再次更新补丁吗？大概也是察觉到了玩家们的情绪，8月5日，小野义德在接受台湾媒体采访的时候郑重表示，更新补丁将会在冬季免费推出。小野义德同时表示，这个版本也不一定就是最终的版本。明年是系列25周年纪念，你懂的。

《COD 黑暗行动》丧尸再临





没想到这么快《COD 黑暗行动》又有新的DLC了。以往的DLC都是4张对战地图加1张丧尸地图，这次的DLC“Rezurrection”的5张地图全部是丧尸地图。不过这4张地图里，只有一张地图是新的，另外4张全部是《COD 战火世界》里的老地图，包括Nacht der Untoten、Verruckt、Shi No Numa和Der Riese。新的地图是以月面基地为背景的Moon。在这个地图里，玩家的行动会受到月球的重力影响，玩家也会穿着宇航服进行战斗，在月面上还有种类繁多的机关。这个DLC将于8月23日率先在Xbox LIVE登场，价格依然为1200点MSP。PS3版将会晚一个月登场。

《无尽传说》真正的地狱

从PS3版《薄暮传说》开始，“《传说》系列”忽然成为了DLC地狱。离《无尽传说》发售还有半个月时间，官方已经公布了满满的DLC发售计划。目前已知的有：初回特典的**クレス、スタン**装（两件）、《驭星者》COSPLAY装（6件）、《偶像大师2》换装（3件）、歌姬装（1件）、学园装（6件）、泳装（6件）。在以上这些DLC中，已知初回特典两件是预定游戏就有的，《驭星者》COSPLAY装每件500日元，歌姬装需要购买1890日元的主题曲CD初回生产版，其他DLC的价格均未公布。总之，跳坑请谨慎。



▲华丽的《驭星者》服装，全部收全要3000日元，可怜的老爷子估计要被大部分人无视了。

360全方位
X360 FEATURES

世界成就第一人再铸辉煌

一直领跑世界成就排行榜的Stallion83在2011年8月4日又达到了一个全新的高度：60万成就！他是凭借《地球防卫军 决战昆虫》里的40点成就“Homewrecker”而达到这一数字的。

从很久以前开始，Stallion83便一直是世界成就第一人。有关他的传闻也一直没有中断过，在人们的想象中，Stallion83应该是一个共用账户，由几个人共同管理。在达成60万这个数字之后，Stallion83自拍了一部短片来纪念



▲早在去年11月16日，Stallion83就以511342点成就荣获了吉尼斯世界记录。（窗外的草地是亮点。）

这一时刻，在短片中他首次现身说法，让全球玩家一睹其真容。原来Stallion83真的只是一个人在战斗，他只是有5台X360而已。他看上去虽然算不上是帅哥，但也是很精神的一个小伙子，和不少人心目中的肥胖眼镜宅形象差得很远。

Stallion83没透露他的家境，不过像他这样的名人，微软必然也是重点看管，因此毫无疑问他玩的都是正版。他玩过的游戏多达884个（截止至8月18日），就算玩过之后全部卖掉，也是一笔不小的数字，而且很多游戏他都需要买上好几张，这还不算上买DLC的费用。从窗外那一望无际的草地来看，他的家境肯定差不到哪里去。

Stallion83的目标是100万成就，他曾经担心在自己达到这一目标之前X360就已经退出历史舞台了，不过Kinect的诞生给了他巨大的信心。他的下一个目标是666666，他预计会在万圣节之前达成这一目标。当他达到100万成就之后，会不会就此收手呢？我想答案显然是否定的，只要X360还在，成就肯定就会继承下去，而



▲其实我很好奇他为什么不多买1台机器，要知道很多游戏的在线模式都需要6人才能进行啊！

Stallion83的传奇也会继续！

PS3 HOME
PS3 FEATURES

PS3 3.70系统更新

本月PS3迎来了3.70系统更新，这是经过PSN黑客事件后PS3的第一次大型更新，这也标志着PS3已经完全走出了PSN黑客事件的阴影。此次更新的主要内容包括：

1. 强化PlayStation Plus付费会员的功能。自动下载服务自动更名为自动更新，并追加在线保存游戏存档和奖杯自动同步的功能。玩家只要开启了在线保存游戏存档的功能，以后当玩家在游戏中存档的时候，系统会自动将存档文件上传到在线空间里。而奖杯自动同步功能是在自动更新的时候同步进行的。

2. PlayStation Store增加推荐功能，玩家可以在自己的好友推荐自己觉得不错的下载内容，系统会自动以短消息的方式来通知他们。

3. 在播放3D蓝光影片时，支持DTS-HD MA/DTS-HD HR格式的音频输出。

4. 可以在XMB界面中的PHOTO GALLERY里观看MPO格式的3D图片。

5. 追加PSP Remaster相关功能，包括PS3/PSP版存档管理、画面模式选择、3D效果调整、联机设定等等。首款对应该功能的游戏是8月25日推出的《怪物猎人 携带版3rd HD版》。



▲英文界面下，只要选择Recommend即可向好友推荐。

搞怪大百科
OUR FUNNY WORLD

用PS3手柄玩安卓

众所周知，手机游戏的一大弱点就是操作性不尽如人意，这也使得很多传统大作迟迟无法登陆手机。如今一个能让玩家用PS3手柄来玩安卓手机游戏的神器出现了，这就是由Dancing Pixel Studios开发的“手柄遥控器”（Sixaxis Compatibility Checker），目前已经在安卓商店里上架。

顾名思义，这个APP应用程序的作用就是让玩家用PS3手柄（SIXAXIS、DS3均可）来玩安卓手机游戏。由于安卓手机种类繁多，目前该程序仅能适用于其中一部分，主要是新上市不久的平板电脑、HTC及三星手机。从使用情况来看，整个过程比较繁琐，但成功之后能够最多同时支持4个PS3手柄。该程序的体验版完全免费，正式版价格也仅为1.67美元，目前只有英文版。有兴趣的人不妨键入英文名搜索一下。

凯瑟琳立体化登场





Atlus的《凯瑟琳》可谓大获成功，一个简单的益智游戏在加入了奇幻剧情之后，竟然翻身变成一款成人大作，不得不说Atlus实在干得漂亮。游戏中两位漂亮的凯瑟琳更是掳获了不少男性玩家的心。在8月初刚刚结束的日本2011年夏HOBBY MAKEER合同商品展示会中，著名模型厂商MaxFactory展出了凯瑟琳PVC模型。这个模型采用的是凯瑟琳最出名的穿丝袜造型，比例为1：7，预计于2012年春发售。从照片来看，这款模型做得非常到位，脸部表情和原画相比略有出入，但诱惑力丝毫不减。





X360防暑大作战

不知不觉 X360 已经陪伴笔者走过了 5 年。在这 5 年中 X360 不断地和 3 红故障做着抗争，最老的一台双 90nm 的 X360 已经在服役 3 年后倒下了。虽然已经立秋，但秋老虎的威力不可忽视，兄弟们也会和我一样开始担心自己的主机了吧。对于拥有自制机的朋友，自己的爱姬，肯定想要让她凉快凉快。这里就为大家介绍几招。需要说明的是，本文对 Slim 主机并不适用。

文 AIR04 编 纱迦 美编 NINA

测试篇

测试主旨

大家都知道 GPU 的温度过高会导致主机的光环出现 3 红灯同时闪烁的故障 (AKA：3 红)。那么降低这个发热大户的温度，就意味着可以降低 3 红故障发生的几率。从而延长主机的寿命。现在网上有五花八门的改装方法，而哪一种是廉价、有效、方便且适合你的方式，就是我们关心的问题。本文就是让你能在光驱等主机功能部件全部内置的情况下，用最少的金钱来提高 360 的散热能力。

测试环境

为了减小测试时候气温对测试结果造成的偏差，测试中会使用空调对室内进行降温，并保持



室内温度为 27 度左右。测试环境下室外气温 34 度以上。空调设定为 27 度制冷模式，并且记录每次测试时候主机顶部气温。

测试主机选用处理器与图形处理器皆为 65nm 版本的自制机，图形处理器散热器带热管，电容已有部分改用固态电容。

X360 采用竖立状态放置，主机后部与墙壁保持 20cm 以上的距离，左右与其他物品保持 10cm 左右的距离。

测试时用开启电风扇与空调。电风扇不向 X360 的位置直接吹风，只是辅助房间内空气流动。防止 X360 周围高温空气囤积，影响测试准确度。

开启空调和电风扇后背景噪音为 50DB 左右。高于 50DB 的测试噪音均能听得出来。

测试内容

中央处理器 (以下简称 CPU)、图形处理器 (以下简称 GPU)、GPU 专用高速缓存 (以下简称 EDRAM) 以及主板温度 (以下简称 MB)，距离主机 30CM 处的噪音值，主机上方 5CM 处温度。

测试方法

测试使用《爱丽丝 疯狂回归》作为测试游戏。读取存档后站在原地不动，并且使视角不停转动以增加处理器负担。

测试运行 1 小时，期间不断记录主机环境温度值。运行 1 小时后立刻退出游戏并进入 Xexmenu 查看主机传感器温度。

热身测试

自从知道了过热会发生 3 红问题之后，笔者也经常关注一些游戏论坛。论坛上关于主机的横放还是竖放总是一个争论焦点，各方都拿出自己认为有力的证据来证明自己的方法更有利于散热。然而大部分玩家都认同在把主机横放状态下并架空，是最散热的一种放置方式。

那么我们先让自制机热身下，测试不同放置状态下主机温度到底有没有变化，变化大不大。

本次测试总共分为 3 组，分别是主机竖立状态下温度，横放状态下的温度与横放时候将主机垫高架空的温度。

本次测试使用的是双 65 Jasper 的 512MB 大内存版 12611 自制系统主机。 测试时候都是将主机开机之后运行 Xexmenu 软件查看温度，并一直停留在温度显示的界面。测试时间为 1 小时，期间不去对主机进行任何操作。

测得 3 次未加负载情况下 360 不同摆放姿势的温度：

	CPU	GPU	EDRAM	主板	环境
垫高并横放	54.3	61.2	59.3	37.0	27.4
横放未垫高	54.0	60.8	58.9	36.6	27.0
竖立放置	55.2	62.3	60.4	36.3	27.6

测试得到结果显示竖立放置状态的温度最高，但是也仅仅只比横放时候温度高了 1~2 度而已。而横放垫高的温度居然比横放未垫高的温度更高，还在认为垫高能够加强散热的玩家可以把 X360 的架子撤掉了。这个结果还是相当的意外。



改造篇

改造CPU与GPU风道

优点：改造成本相当低廉。

缺点：效果有限。

原理：将散热器顶部开口盖住，让风扇吸出的风充分经过散热器，从而加强散热效果。

适用机型：任何机型。

制作成本：纸1元+胶带1元＝2元……

制作所需时间：5分钟。

制作所需工具材料：剪刀。

TIPS 解惑1：为什么说网上大多数的温度测试都是不准确的？答：因为用温控探头或者红外测量都是测量的散热器温度或者排出的气温。相对真正的CPU、GPU温度较低，所以并不准确。而此次测量是直接查看主机传感器温度值，这样的测试结果会更准确。

制作步骤

将主机拆开后将光驱移到旁边。将 A4 纸剪一段约一中指宽度，长度足够覆盖 CPU 与 GPU 散热器的纸。将纸盖到散热器表面，如图一所示。



裁剪两端多余的纸张，并用胶带封住缝隙，如图二所示。



这样，简单的风道就制作完毕。

注意，胶带必须选用可以耐高温的，比如铝箔胶带或者锡箔胶带。否则胶带会因为受到高温而脱胶。

使用评价

装上后与原版机器基本无二。毫不影响外观，也没有额外的噪音。

在一小时的游戏测试之后，GPU 与 EDRAM 的温度低了近 3 度，但是 CPU 温度上升了。效果比较微小 ~ 不过对得起这个改造成本。

修罗风扇

优点：无需拆机，不会影响质保也不会因此而被 BAN机；风力强大，制冷效果最强大；适用机型广泛。

缺点：体型太且重，主机只能横卧；主机后部必须有较大空间；噪音大；多一个插头需要插，无法随机启动；不便携。

原理：在主机后部出风口加装额外的风扇，并且从此抽风。增加主机内部空气的流动速度，以此来降低主机温度。

适用机型：正版机、不需要经常挪动位置的主机。

制作成本：风扇16元+硬板纸壳5元+胶带3元+电源线5元＝29元。（直接购买：38~140元不等）

制作 & 安装所需时间：30 分钟以内。

安装所需工具材料：剪刀、胶带。

材料的选购

修罗风扇选用 SUNON（台湾建准）制造的风扇，型号为 DP200A，P/N2123XSL。风道是玩家用纸箱壳自己制作的。

为什么选用这个风扇?

1. 此风扇为使用 220V 交流的轴流风机，也就是可以直接使用家用电源而无需再购置额外的变压器，从而减少成本。

2. 价格便宜，淘宝单只的价格只需 14~20 元。

3. 风力大，数据我就不说了，网上都能查到。我只说：可以当电风扇用，而且还相当的给力。

制作安装步骤

1. 准备好材料，这里以一个纸箱作为风扇风道外壳的主要材料。



2. 将纸箱的一条边裁剪开，使得纸箱可以平铺起来。



3. 取纸箱一面比较长的边压在 X360 下面，根据 X360 后出风口的尺寸画出需要裁剪的线条。



4. 将风扇放在纸箱长面顶部地方画出大致轮廓。



5. 将这些点链接起来，并裁剪掉多余的部分。这样底面就制作完成了。右图中的左面线条不需要裁剪，直接翻折可以做为侧面使用。

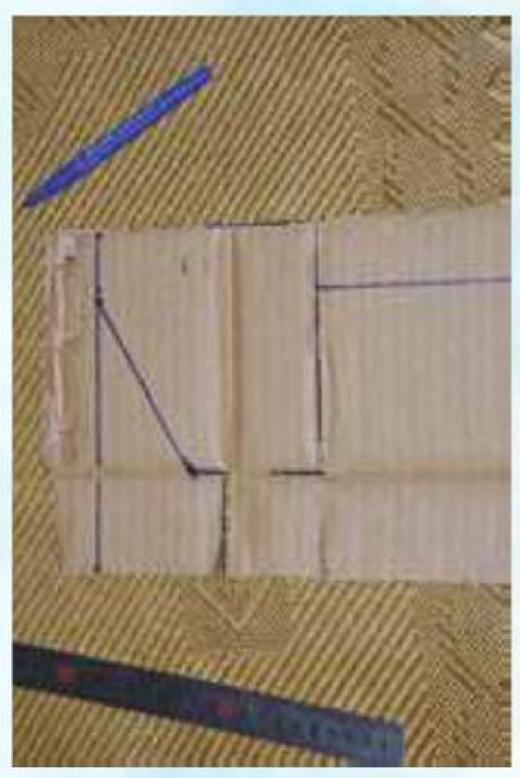


6. 再将风扇放在将要做侧面的部分。标记出风扇顶点位置。



7. 再将侧面放在主机后部，标记出接口高度的位置点。



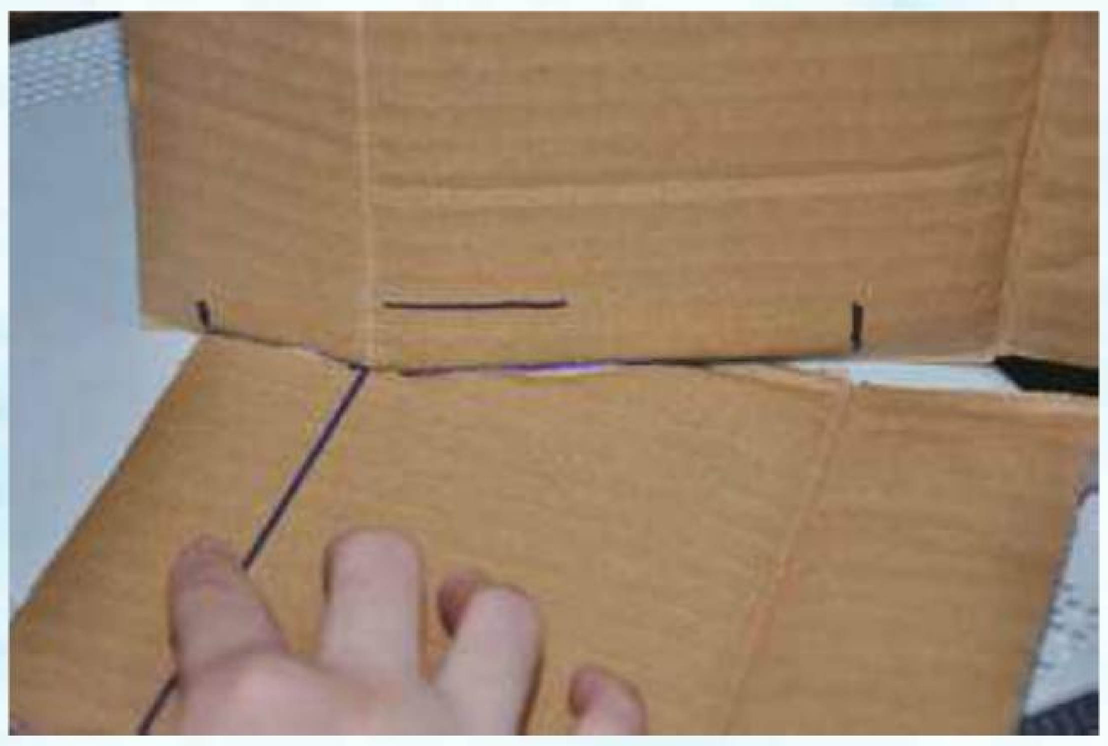


8. 画线链接起这 2 个点。按边框裁剪掉多余的部分。

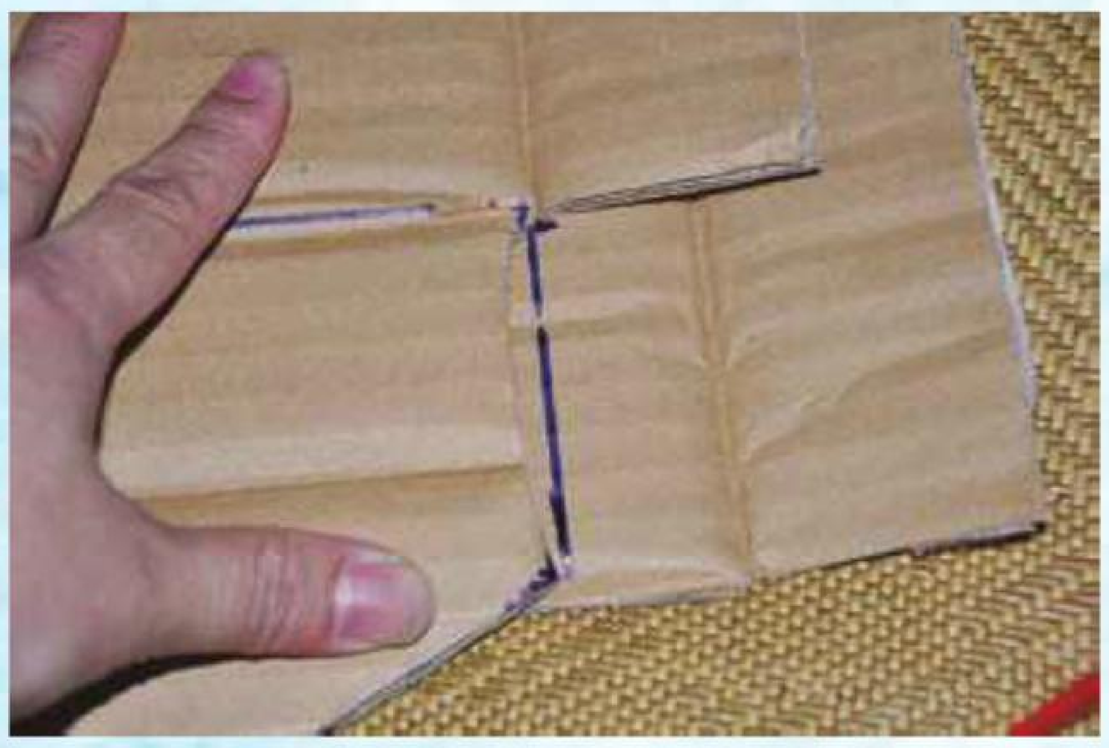
9.X360 背部出风口是成一定的弧形，我们也需要让风道的接口与 360 背部的弧形所匹配，这里就需要不断的修剪与尝试了。



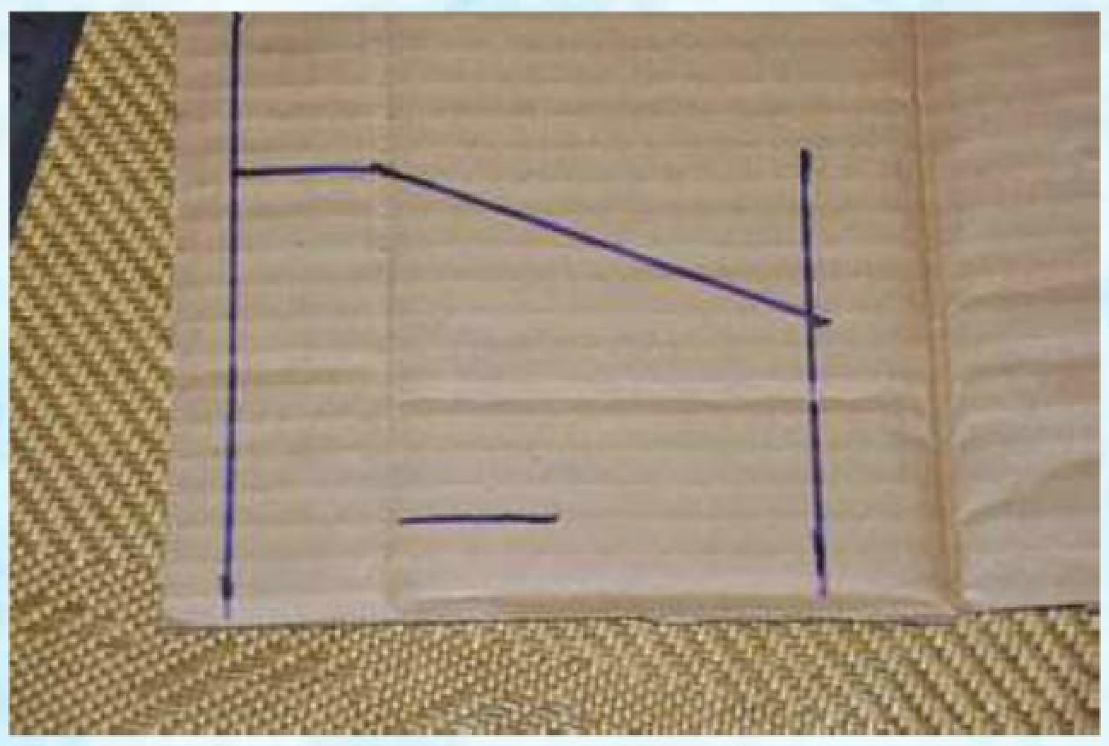
10. 接下来制作另一侧面，将纸板弯折后放在刚刚制完的底面边缘，标记出底面的边缘长度在侧面对应的位置。



11. 将制作完的侧面，重叠在制作中的那面上。画出风道口的高度与需要裁剪的弧度。



12. 把风扇再放在制作中的侧面上，标记出需要裁剪的高度的点，然后将所有点连接起来。并裁剪掉多余的部分。



13. 将 3 个面与风扇用胶带缠起来，注意风扇出风方向。风向在风扇侧面外壳上有标。用胶带封面与面之间的缝隙。胶带一定要缠紧，防止风扇在风道里面抖动。风扇与纸壳之间可以用胶把它固定住。



14. 最后一个面就用一张 A4 纸直接盖住就好，用胶带粘在上面即可。



15. 将修罗的 2 根电线接在带有插头的电源线上。此为使用 220V 供电，电线务必用绝缘胶带裹住接线处，防止发生意外！

这样一个简单的修罗风扇就制作完成了。如果想要让它变得美观一些，可以淘宝上买写仿碳纤维贴纸贴一下。

如果是买的，那么直接放在机器后面并用胶带固定住即可。

使用评价

装上风扇之后立刻插电让它开始运行，然后才是开机。风扇启动后即明显的看到主机后面的窗帘被吹得乱动。可见风力实在是非常大。用手放在主机的顶部或者底部进气口附近都能感觉到有气流；把纸放在入风口就直接被吸住了。

风扇噪音比较明显，但是还好属于那种低沉的声音。测得噪音值在 60DB，这个是本次测试中最高的噪音值了。(如果对噪音比较敏感的，建议买一个吊扇用的调速器接上风扇)。

由于修罗风扇过于沉重，在竖立状态下只坚持了 3 分钟就掉下来了。测试中不得不临时改成主机横卧式摆放。

在运行游戏 1 小时后用手触摸主机表面，感觉还是凉的。测试得知，修罗风扇对主机降温起的作用非常大。CPU 下降了 9.4 度，GPU 下降了 19.7 度！ EDRAM 也下降了 19.4 度！主板温度下降了 4 度。效果着实非常明显。此时主机周围平均气温为 27.0 度。

在上一次我们看到了改造风道之后也是对温度下降有帮助。那么修罗风扇同样是利用抽风来散热，能不能在改装风道后有更好的表现呢？那么接下来……我再把机器拆一下，把风道再装回去。

再次运行游戏一小时之后，GPU、EDRAM 与主板各有小幅的温度下降，但不是十分明显。可见风道安装之后对修罗风扇散热能力提高虽然有作用，但是已经不是大了，怕麻烦的朋友可以省略风道。



GPU散热器前安装涡轮风扇加强风道

优点： 完全内藏，可以随着主机启动而一起启动。

缺点： 噪音明显，效果不够大，适用机型较少。

原理： 将涡轮风扇装在GPU散热器前面，向GPU散热器吹风以增加GPU散热器的空气流动速度。

适用机型： GPU散热器没有热管的老型号主机、双65纳米制造的360主机且电容为固态电容的主机

制作成本： 风扇17元+电阻1元+电线1元+AB胶(胶棒)5元＝24元

制作&安装所需时间： 10分钟

安装所需工具材料： 热胶枪或者AB胶，一个50Ω的电阻，一小段电线，电烙铁，焊锡丝，胶带，一张A4纸。



风扇的选购

本次改装选用的是 SUNON(台湾建准)制造的涡轮风扇，型号为 GB1205PFVX－8AY。(淘宝搜索关键词为：sunon gb1205pfvx)

为什么选用这个风扇?

1. 风扇正好可以放入 GPU 散热器和记忆卡读卡器插槽之间。

2. 容易买到。

安装步骤

1. 先给风扇串联上一个 50Ω 的电阻，以减小风扇转速，减小噪音。但是要注意将电阻两端做好绝缘，防止落在主板上导致主板短路。



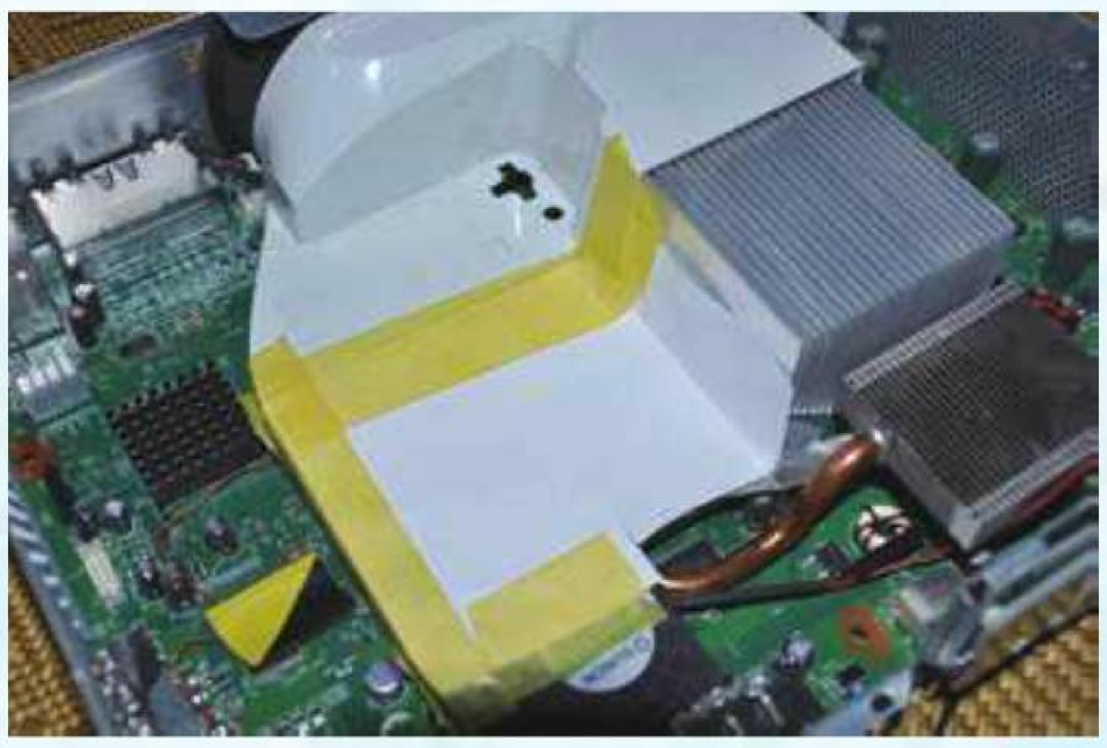
2. 主机拆开后，移除光驱。将风扇放入 GPU 与记忆卡插槽之间的空间内。如果是没有热管的散热器，风扇可以放在 2 号插槽与散热器之间。这样还能连着底下 2 颗内存颗粒一起散热。如果是双 65 的主机，就只能如后图放置了。



3. 风扇底下会有一颗电容顶住风扇。如果放任不管，装机之后会发现光驱歪斜。所以需要剪个缺口出来。然后再次放入并调整位置并用胶固定风扇，防止发生位移。



4. 做完这一步，风扇算是固定好了。但是这还不够，为了让散热效果最好还需要改一下GPU 散热器的风道。这里就只需要把 GPU 散热器上方用纸盖住就好，并且用胶带封住周围的空隙。



5. 接着就是给风扇供电，双 65 型号的主板在主板底部靠近 USB 接口的如图位置正好用 12V 直流电供电，我们可以从这里给风扇取电。



6. 将风扇的火线（红色）焊接在如后图位置 。风扇的零线可以焊接在记忆卡插槽的外壳上。注意，记忆卡外壳上有一层镀层，需要把表层刮掉一点才能让焊锡牢固的焊接上去。



7. 如果是旧版本主机而无法在这个位置取电的，可以在靠近主机电源接口位置（如下图）取电 。



完成以上步骤之后，这个内部的涡轮风扇也就算是安装完了。

使用评价

完成 1 小时的游戏测试后，感觉机身外部有点微热。拆机后触摸内部的金属外壳能明显的感觉到温热。看来散热效果对双 65 来说有点局限。测试的 GPU 温度值和原装状态下比只降低了 8 度。这个结果也很一般，不理想。测试中也发现这个风扇虽然用了电阻进行降速，但是噪音还是很明显。而且音频较高，听起来感觉很尖，很影响游戏心情。

虽然想说这个方案是双 90 等 GPU 散热器没有热管的老机器完全内置风扇的理想改装方法，不过这个散热效果和工作量太不成正比了。如果有其他方案情况下，不建议使用此改装方法。

GPU热管散热器风扇直吹

优点：安装便捷；完全可以内置，不必破坏外观；散热有效果。

缺点：会堵住CPU散热器吸风口导致处理器温度变高；GPU散热器没有热管的主机无法安装。

原理：将风扇直接安装在GPU热管散热器之上，直接对散热器进行吹风。

适用机型：GPU散热器带有热管的360主机。

制作成本：风扇16元+电线1元+AB胶（胶棒）5元＝22元

制作&安装所需时间：10分钟

安装所需工具材料：热胶枪或者AB胶，一小段电线，电烙铁，焊锡丝。

风扇的选购

本次改装选用的是日本电产（Nidec）的 5CM 风扇，型号是：D05R — 12BS1。

为什么选用这个风扇?

1. 尺寸正好放在 GPU 热管散热片上。
2. 静音，无需调速器。
3. 风力满足要求



安装方法

拆除主机右侧外壳上的那一大块磁屏蔽当片。将风扇出风口向下，安放于 GPU 热管散热片上。并用胶固定住。风扇取电方法参考内置涡轮风扇的取电方式。



使用评价

这个散热方案是只能用于单 65 和双 65 等主机带有热管散热器的主机。适用主机类型正好可以和涡轮风扇的方案互补，而且安装更方便。

在完成一个小时的游戏测试后测得温度为：

CPU：58.1 度，GPU：57.0 度，EDRAM：58.1 度，MB：35.3 度

噪音值为 50DB，环境温度为 27.6 度。

测试中风扇的声音基本听不到，甚至测试时候一度怀疑风扇是否正在运转。GPU 与 EDRAM 降温均有 10 度以上，效果还是非常明显。只是因为安装时候有点遮挡了 CPU 散热器的入风口，所以 CPU 温度有所升高。不过还是能在接受范围内。

这个方案既能保持 X360 原本的外观，又能提高 X360 的散热性能。可以说的相当理想。如果在风扇位置的侧面板上开孔，使风扇能直接吸取外部的冷空气，那么散热效果将会更好。

TIPS 解惑2：为什么选用自制机？答：自制机能够使用软件直接查看X360内部中央处理器、图形处理器、图形处理器专用缓存和主板的传感器温度值，非常直观且能精确到0.1度。而且自制机从零售机刷固件而来，本身在用料上与零售机没有区别。这样测试值更接近的零售机。

侧面板开口装12CM风扇直吹

优点： 散热效果最好；调节风扇转速以兼顾静音与散热；随主机一同启动；适用广泛。

缺点： 安装繁琐，需要破坏主机外观。

原理： 将主机右侧面板开孔后安装风扇，让风扇直接从外部吸入空气吹向CPU散热器以及GPU的热管散热器。从而降低温度。

适用机型： 理论上是适用于所有厚机型，对GPU散热器带热管的主机特别有效。

制作成本： 风扇19元+紧固螺丝2元+风扇保护网罩2元+调速器11元＝34元

制作&安装所需时间： 30分钟至2小时不等。

安装所需工具材料： 电钻，锉刀，电工胶带，电烙铁，焊锡丝，螺丝刀，扎线带，剪刀。

风扇的选购

外部侧吹的风扇测试选用的是 SONY 制造的 SFF21C 风扇。

为什么选用这个风扇?

1.12V电压风扇，可以使用内部主板供电。而且功率为2.88W，主板能够承受。

2.价格低廉，SONY品质保证。低价不低质。

3.相比其他的12cm风扇，这款风扇无论是在满速运转或者低速静音运转状态下都能提供不错的风量与风压。

安装方法

1. 先拆除主机右侧面板上的电磁屏蔽当片。然后将风扇放置在面板反面调整位置，尽量将风扇整到安装后风扇叶正好是在 GPU 散热器与 CPU 散热器的上方。然后画出风扇轮廓。用电钻上钻头在画出的轮廓内对面板打孔雕空，注意要留出 4 个脚上风扇的螺丝。主机侧面板开孔的方法有很多，不一定要用电钻钻出来。你也可以用电烙铁烫出来，你也可以用刀雕出来。将孔开好之后，用锉刀将孔边缘打磨一下。让它能透过更多的风以及更美观一些。然后将风扇固定在正面，用钻头打出风扇的 4 个螺丝孔。接着就是上螺丝固定住风扇,风扇的保护网罩放在最外层。如果考究点，可以考虑在风扇外层装防尘网。



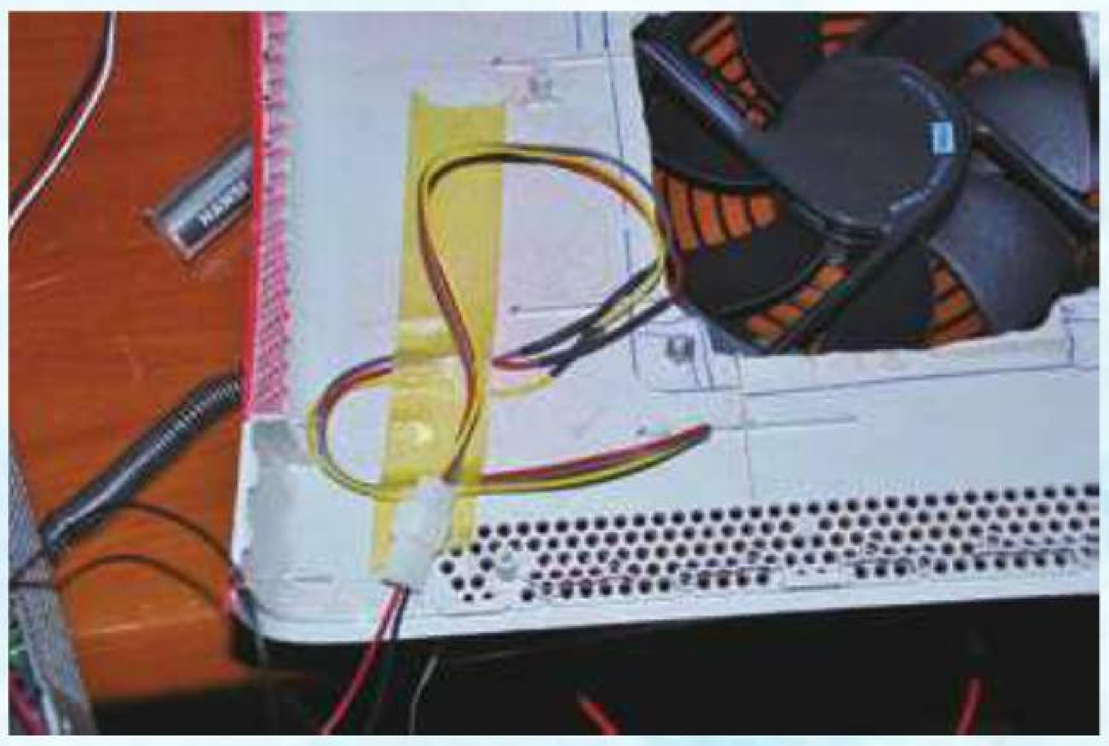
2. 接着是安装调速器。我购入的调速器是三线进,三线出的单风扇调速器。风扇只有 2 根线，所以我们只要将风扇接线剪断后接到调速器输出端对应颜色的线上，调速器那剩余的一根线就可以直接剪掉了。接着将调速器贴上双面胶，黏在主机外壳上。为了保持美观，可以把风扇与调速器之间的线用扎线带捆扎一下。



3. 然后是在外壳上用钻头打一个小孔，将调速器的输入端的接口剪去，并把线从小孔中传入面板反面。



4. 剪去除了火线（一般为红色）和零线（一般为黑色）线之外的线，并把线焊接到主板对应的取电位置。取电地点可以参考 GPU 涡轮风扇的取电位置。如果考究点，可以在调速器线走入主机内部之后的部分做一个接口，这样可以方便以后拆机时候移除侧面板。



5. 将主机装起来之后，侧面板风扇的安装就完成了。



使用评价

此次测试分为 2 部分，分别是将风扇在 12V 电压下满速运转与 5V 电压下的静音运转散热情况。

首先测试的是让风扇满速运转状态。将调速器调到风扇全速运转，此时测得噪音为 60DB 左右。在游戏过程中也能听到比较明显的风噪。不过音频不如涡轮风扇高，也可以接受。

在完成一个小时的游戏测试后测得温度为：

CPU：44.6 度，GPU：45.6 度，EDRAM：46.8 度，MB：33.1 度

此时环境温度平均为 27.3 度。

对这个测试结果还是小有意外，风扇的 CPU、GPU 与 EDRAM 的温度均是本次测试中温度最低的。GPU 甚至下降了整整 22.9 度！在此次测试成绩上看，SFF21C 可谓是“神器”。降温效果甚至比商家与玩家大力宣传的修罗风扇更强大。

值得一提的是虽然风扇以满速进行运转，但是机器没有因为风扇高速运转而产生不良震动。如果机器震动大了，可能会影响到硬盘运转寿命。在这一点上，这个风扇能满足我们的要求。

接下来将风速降低直至噪音计测试值为 50DB，也就是背景噪音的音量。此时将手放在风扇口的位置还是能明显的感觉到有风吸入。

一个小时的游戏测试之后温度为：

CPU：50.2 度，GPU：53.5 度，EDRAM：55.1 度，MB：36.9 度

环境温度为 28.1 度。

在静音运转情况下降温效果依旧很明显，CPU、GPU 与 EDRAM 都能降到基本满意的值。GPU 温度甚至能下降 15 度。只是主板温度比未加装风扇时候偏高 2 度，而且反复测试结果都是如此，不过这个尚在接受范围之内。

侧开口 12cm 风扇直吹的散热效果已经大大超过预期，不仅能在较高转速情况下保持站立姿势主机的稳定，还能在较低转速下取得静音与散热性能的平衡，可以说是动如脱兔静如处子。也不枉费这最大“工程”量与本次最高的改造费用。

正常游戏负载1小时后测试温度结果

	CPU	GPU	EDRAM	主板	环境	噪音
未加风扇	54.9	68.5	69.3	35.0	27.1	50
未加风扇改装风道	56.5	65.2	66.2	35.9	27.2	50
修罗风扇	45.5	48.8	49.9	31.0	27.0	59~62
修罗风扇改装风道	45.1	46.7	47.5	30.7	27.6	59~62
GPU涡轮风扇	55.0	60.1	61.1	33.1	27.5	55
GPU热管风扇	58.1	57.0	58.1	35.3	27.6	50
侧开口12cm风扇12V	44.6	45.6	46.8	33.1	27.3	60
侧开口12cm风扇5V	50.2	53.5	55.1	36.9	28.1	50

备注：红字表示加装风扇后温度为测试最高，蓝色表示加装风扇后温度为测试最低。

结束语

本次散热改造测试只是为大家提供一个散热改造参考，并不是说你可以做了这样的改造之后就能在高温下毫无顾忌地使用 X360。随着室温的升高，风冷的效果将会打折扣。建议有条件的玩家，还是尽量在高温时候开启空调降低室温后再进行游戏。

TIPS 特别注意：电路改造部分请务必在电工或家长指导下进行！请量力而行！如有意外，本刊及本文作者不负任何责任。



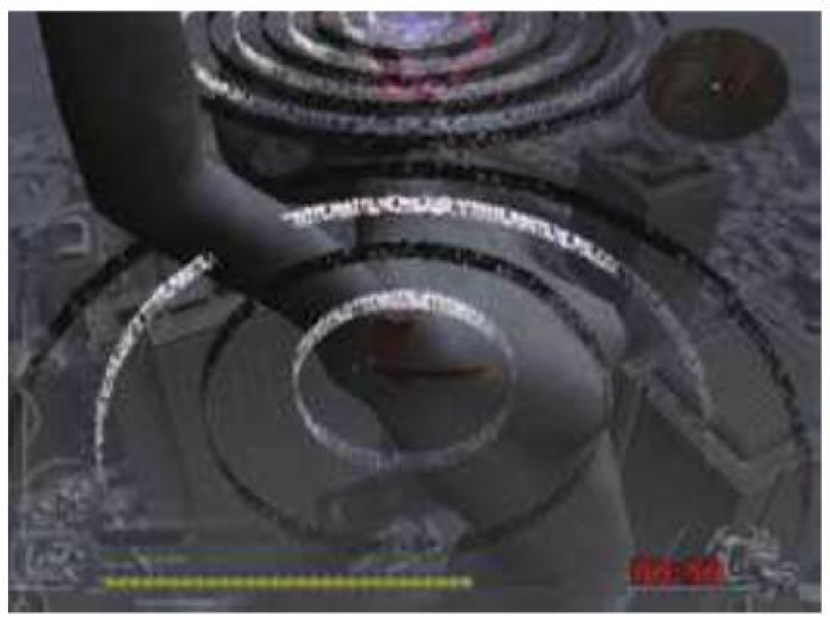
【囧囧游神】

天行者专栏

各位读者好，很高兴又在这个栏目跟你们见面了。这一期的关键词是“BOSS 战”，在我心目中，印象最为深刻的就是《战神》系列的 BOSS 战啦，因为其演出效果实在是太棒了。想必各位玩家心中都有自己中意的 BOSS 战吧。本期的囧囧游神要请各位小编谈谈自己在游戏中遇到的设定诡异、较为坑爹的 BOSS 战。



龙背上的音乐家
《龙背上的骑兵》



PS2 是一个辉煌的时代，在这个平台上诞生了无数的名作，《龙背上的骑兵》就是其中之一。这款 ARPG 神作融合了各种元素，战斗更是分为了地面战、空战和空对地战，画面和音乐水平也达到了当时的顶级水平。另外，这款神作的收集要素也非常丰富，比如武器……收集全部 65 把武器就能开启第 13 章，这一章的 BOSS 战非常……诡异，BOSS 只是放出黑白两种颜色的圈，然后玩家必须照着 BOSS 的“出招”顺序来按与之对应的按键。按键频率之密集倒是使游戏难度陡增，有些玩家甚至要背下来或者直接参照攻略才能顺利通过。

■坑爹指数：囧囧囧



Mr. 地图炮
《如龙 终焉》

玩过“《如龙》系列”的玩家都知道，隐藏 BOSS 亚门作为“最强对手”着实让玩家头疼不已。《如龙 终焉》中的亚门隐藏在地下迷宫，当你好不容易清理掉路上的怪物推进到 30 层时，你看见了亚门，然后……他就用卫星炮把你给秒了……半个多小时的努力就被他这么一下给化为乌有了。后来我才知道，看到亚门出这招后需要立即躲避，否则依然瞬间就能见上帝。不过比较有良心的是，后期能够搞定亚门，之后获得这个地图炮，威力也是惊人到令人发指啊！



■坑爹指数：囧囧囧囧



威“舞”的好基友
《幻境神界 大天使的崛起》

相信不用我过多介绍这款话题之作了吧，里面的男性角色个个都充满基情……其中印象最深刻的就是第 7 关的 BOSS 阿尔马罗斯，他还在天界时就是主角好朋友，然后因为喜欢人间的歌舞才堕到凡间，由于堕天后受到强烈的冲击力而失去了说话的能力，因此他见到主角是用一支性感妖娆的舞蹈来表示欢迎。其实要把舞蹈战说成是 BOSS 战确实有点牵强，但是这前戏给我的冲击力实在太大，屏幕中就只能看见阿尔马罗斯妩媚的舞姿，有时候甚至会把脸凑到屏幕前来跟玩家近距离接触，这一瞬间我脑海中竟然闪过比利的身影……这绝对是制作人故意做得这么基情的！不管你信不信，我反正是信了。



■坑爹指数：囧囧囧囧

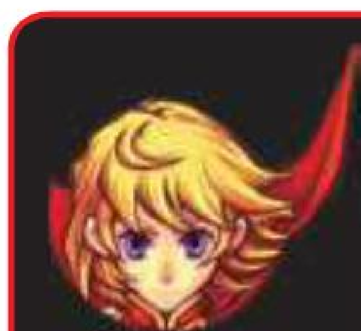


打酱油走过场的上校
《子弹风暴》

众所周知，如今的 FPS 游戏讲求的是华丽的演出效果，BOSS 战什么的已经成为浮云了。剑走偏锋的《子弹风暴》不仅无视 FPS 生态环境的一切法则，而且加入了久违的 BOSS 战设定，确实令人欣慰，游戏中段的巨型植物 BOSS 就非常给力。不过到了最终 BOSS 战，面对坏到骨子里的上校，我们没有机会将仇恨的子弹统统射入他的皮肤，而是用一段简单得令人想睡觉的 QTE 草草带过……看着上校那木讷的表情，你就知道他对打酱油这种行为表示非常无奈。

■坑爹指数：囧囧囧





智勇大冲关
《恶魔城外传 王子传奇》

时代久远不代表被人遗忘，《恶魔城外传 王子传奇》诞生于 FC 平台，Q 版的风格很是讨人喜爱。这款游戏的难度适中，当然这里的“适中”并没有包括自由女神这位“强到逆天”的 BOSS 了。她是第五关的 BOSS，见到她时，她表示并不喜欢跟人动手动脚，于是找来了之前两关的 BOSS 与主角进行知识问答，答错一题扣掉一格生命值，连续回答正确 3 题就能过关。听起来很简单是吧？来随便看几道她出的问题：

位于最南端的是下面哪一个岛？

1. 夏威夷
2. 塞班岛
3. 关岛

Konami 的游戏音乐乐队叫什么？

1. 时计波俱乐部
2. 矩形波俱乐部
3. 特雷夫……

我左手拿的东西是什么？

1. 独立宣言书
2. 抢答问题集
3. H 书

如果以现在的水平回答这些确实无压力，但是你要想想当时我们都是年龄只有个位数的小屁孩，满屏的日文跟天书无异啊！因此不少玩家当时在这里卡住，想要顺利通过这里完全靠人品和运气。



■坑爹指数：囧囧囧囧囧



由于工作安排的关系原本打算在上一期就与大家见面的“苍翼图书馆”延了一期。本栏的主要内容是关于《苍翼默示录》的一切最新咨询与花边信息。开专栏一来是为了混个脸熟，二来是为了将这个在国内较为小众的优秀 2D 格斗游戏推广给广大的 FTG 爱好者，所谓独乐乐不如众乐乐，良好的对战环境与切磋氛围相信是每个 FTGer 梦寐以求的。希望透过“苍翼图书馆”能让更多仍处在观望阶段的朋友们一起投身到有着宏大的故事背景和世界观的《苍翼默示录》中。

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II

《苍翼默示录 连续变幻》中的剧情角色 卡路路（カルル）的生父 狂气的人偶师

雷利乌斯 = 克洛弗参战！

レリウス = クロ - バ -

官方于 7 月 28 日放出了《BBCS2》的版本升级信息并于 8 月 11 日在日本的秋叶原开始公测，虽然新版本的正式名称还未公布，但升级的内容已经得到了初步的确认。除了对原有的系统作出一定程度的调整外，18 名已经在《BBCS2》中参战的角色也会得到平衡性的调整，而最令人关注的，当然就是是否有新角色加入。本期的图书馆就为大家介绍一下目前已经确定于新版本中登场的角色——雷利乌斯 = 克洛弗的相关信息。

雷利乌斯的故事背景 & 性格

雷利乌斯受到了“帝”的指示——监视哈扎马（Hazama）的行动而出现在第十三阶层都市「カグツチ」。基本对研究以外的任何事物都不感兴趣，这里所说的“事物”也包括他的亲生儿子卡路路在内。

处事谨慎认真，但多以自我为中心，极度讨厌将时间浪费在无聊的事情上。社交对他而言只是研究以外的应付式活动。本人并不是没有感情起伏，只不过在大多数的时候都能够冷静地应对各种突发状况，基本不会出现感情失控的情况。假如遇到愚昧无知的人则会以极其冷淡的态度去对待。虽然温厚的表情时常洋溢在他的脸上，但内里其实是一个疯狂的科学家，为了达到自己的研究目的会毫不犹豫地进行各种残虐的实验。

个人资料

名称：雷利乌斯 = 克洛弗；RELIUS=CLOVER；レリウス = クロ - バ -

身高：186 厘米　　体重：85 公斤

生日：6 月 1 日　　血型：A 型

出生地：第二阶层都市「イワツチ」

兴趣：研究

喜欢的事物：歌剧

讨厌的事物：书本没有按顺序排列在书架上

D 系统名称：デトネ - タ -

声优：取访部顺一



▶雷利乌斯的人偶——伊古尼斯（Ignis）并不像卡路路操纵的人偶一样会一直呆在场上，战斗时更倾向于以本体来发起攻势，从图中拉格纳被命中时削减的体力值可以看出雷利乌斯的单招攻击力不低，相信在正式版中会有不低的人气及使用率。

◀从画面中可以看出雷利乌斯也和卡路路一样操控人偶进行战斗。因体格较大的关系，攻击距离会较卡路路的远。卡路路的战斗思路是同时操控本体和人偶来夹击对手，并在连续的压制中夹杂中下段、投、高速逆向的多择，官方必然不会将雷利乌斯的战斗方法设定得与卡路路一样，那么这位气场与以往角色截然不同的科学家将会以何种方式战斗呢？





【玩运动】

华尔兹专栏

既然是游戏，就会有被人钻空子的地方，尤其是在网战盛行的年代，用一两个赖招确实能让自己获得小小的满足感，往往基础的还没学会，几个坏招已经用得滚瓜烂熟了，新手被老鸟用这些伎俩玩弄过后，难免会想学习一下，可总这么用下去，一来伤了和气，二来也丧失了玩游戏的乐趣。文中的破解方法只是相对的，如果对方存心玩赖，配合个战术什么的就要见招拆招，随即应变。使用这些招数的大多是瞄准了电脑防守软肋，如果手控防守过关，便能很大程度将其遏制。

“《NBA2K》系列”的10大赖招（上）

招式 1. 神速偷跑跟不上

赖招详解：偷跑可谓“《NBA2K》系列”洗不掉的赖招之一，从古至今偷跑都屡试不爽。使用方法为在对方进攻出手后，手控一名球员第一时间快下，抢到篮板后立刻甩给快下的那名球员上空篮完成快攻。其实硬要说这招也算是跑轰的一种，太阳队和小牛队曾今都用过类似的方法，不过那是在真实球场上，牺牲一个防守单位的前提下发动的快攻。在游戏中颗颗球这么玩，难免让人觉得存心耍赖，伤了和气。在《NBA 2K11》中 2K SPORTS 曾今用高失误率遏制了这一方法，不过在后期补丁更新后仍有很高的成功率。

破解方法：面对喜欢用偷跑的人，你需要在出手后手控盯防对方那个偷跑球员，第一时间黏住他。说白了就是和他一起偷跑，在他快下的时候，你的禁区已经站了一个人，这样偷跑就不足以形成威胁。不过这样需要有提前的预判性，而且多少会搞得出手有些慌乱。还有个方法则是保证命中率的前提下和他耗完 24 秒，不过这样真挺累的。

招式 2. 转圈过你没商量

赖招详解：所谓转圈大法便是面对防守队员后直接按一个键做出转圈动作，转过对方球员后为所欲为，绝对是新人杀手。这招在 2K8，2K9 的时候特别流行，用 Brandon Roy，T-MAC 等人不停的转啊转的，自己乐在其中，有见过比赛中谁在那不停的转圈么？

破解方法：守个联防即可很大程度上遏制转圈流，他在那转你别理他，将内线拉到禁区里随他怎么转。不过碰到 3 分很强的“转圈高手”就麻烦了，可以手控一个外围球员到 3 分区域等着干扰。对方一般都会选择转进去后立刻分球，看准时机断他。



招式 3. 轻盈溜底线无防

赖招详解：溜底线这个赖招盛行在 2K9 和 2K10 时期，这个问题出现在这两作都着重对内线绝对统治力的把握上，内线过于强大或者突破能力很强的球员（如 LBJ），从禁区底线投篮进球的几率十分之高，而且电脑对这招的防守相当不靠谱。

破解方法：和防转圈一样，除了手控封盖外，多摆几个内线在禁区也是阻挡这招的方法之一，就算对方溜进了底线也会有几个强力内线坐镇，敢出手便会被盖下来。同样，注意看好你的外线。



招式 4. 无脑跳起传球流

赖招详解：实际上就是投篮时跳起在空中传给另外一个球员，这招本是很正常的动作，但在游戏中如果有人对这名球员封堵的话便会做出相应的动作，而对方将球传出去后防守的一方无法马上将动作收起，接到球的队员形成无法防守的状态。后期几作中这招由于高失误率几乎被封杀，也就是投篮没自信、出手不果断或者想太多的人会偶尔用用。

破解方法：用跳起传球的人主要是破联防，如果你不使用联防而用人盯人的话基本不会中招。喜欢守联防的朋友则手控一名球员，判断好他要传的球员或断掉或干扰。

招式 5. 玩命捂胯造撞人

赖招详解：所谓捂胯下，纯粹是因为游戏中按挡拆键站着不动，球员便会站直了捂着个下面，看上去挺滑稽。用这招的人大多是因为钻了网络延迟的漏洞，由于延迟，玩家在移动时会出现小小的惯性，对方就是利用这个惯性使你一撞到他就被吹犯规。一次两次就算了，总看到他这么站在你面前就……

破解方法：这应该是最算不上赖招的赖招，只要不接触他即可，不过有时候因为网络延迟误操作还是挺心烦的。平时不要总按加速键猛冲。





无印良品 漏网之娱

特别企划 SPECIAL FEATURE 品尝游戏大餐外的甜点佳作

大作总是很受人关注，但不一定每款都适合你；大作的系列总是有很多铁杆，却让“试试而已”的你倍感压力；大作总是闪烁着光芒，可一不小心就刺瞎了你的双眼……（最后一句纯属玩笑）

生活越来越好了，能让人们发愁的事情却越来越多，其中之一就是没游戏可玩了，相信已经将大作全部至少通关过一遍的你就有这样的烦恼，或者说，其实这些大作你并未吃透，只是由于各种原因已经不想在继续打下去了。那么这个时候，还有什么好游戏可以玩呢？其实还有许多，只是它们平时不太耀眼，没有引起你的注意而已。

我喜欢游戏，打游戏也不怎么挑食。大餐我喜欢，零食甜点什么的我也爱吃，而在吃零食与甜点的过程中，最令人欣喜的就是发现了素质与品质独具特色或完全可以与大餐媲美的作品。好东西要和大家分享，于是本人就将它们之中的一些挑选出来推荐给大家，各位自己按需寻找菜肴吧！不过在这之前要多说一句，由于本人日语水平极其有限，自认为在该领域接触没有什么发言权，为避免误推荐一些“奇怪的食品”造成各位的不适，因此谈论的游戏以美式游戏为主。为方便大家将这些游戏找来玩，本人特意选择了近两年来发售的游戏，在知名度在中等左右，属于那种可能曾经听过说，却没有尝试的游戏。顺便一提，我还在文章的后半部分埋了几个雷……

文 铃 美编 一刀

PART 1 重头推荐



X战警前传 金刚狼

游戏原名	X-Men Origins: Wolverine
发售日	2009年5月1日
对应平台	PS3/X360
类型元素	动作、射击
推荐指数	★★★★★
友情提示	大坑醒目！

作品亮点

电影改编游戏大部分都是雷作，这是众所周知的事情，但就是因为游戏的素质优劣与电影本身的口碑好坏并无直接关系，使得那些素质不俗的改编游戏被埋没掉了，2009年5月发售的《X战警前传 金刚狼》就是同类游戏中的高素质作品。单以动作游戏的统一评价标准来看，本作战斗爽快，系统简明但不简陋，流程长度也比较厚道，保守一点地说属于中等偏上素质的作品。

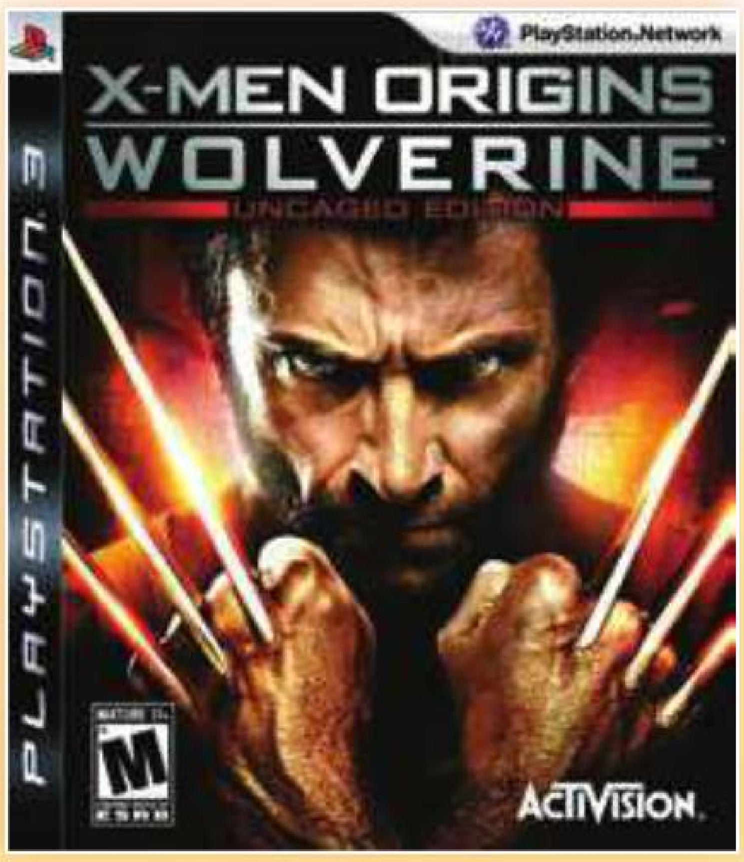
下面来说一些本作特色的加分点。游戏的主角是人气英雄金刚狼，不过与其他某改编游戏不同的是，本作中并不是只让玩家操作着金刚狼的“躯壳”。首先，游戏将金刚狼的自我修复能力刻画得十分出色——身上的伤口会慢慢愈合，很少有改编游戏愿意像这样花功夫来修饰细节的。其次，游戏将流程提示以一种更合理的方式融进了游戏中，那就是金刚狼的野性直觉。发动野性直觉不仅可以让玩家找到前进的道路，还能提示类似与开关、陷阱、重要道具、收集要素的位置，连敌人的弱点也会随着这个能力的使用而完全显露出来。再次，本作的剧情表现力不错，除了忠实于电影原作的总体走向与对白之外，还增加了许多合情合理的原创内容。对于FANS来说，优秀的原创内容会起到对剧情补完的作用，而对于初次接触金刚狼的玩家们来讲，这会引起他们对原作的兴趣。最后还要说说战斗的问题，由于金刚狼本身的攻击方式与个性的原因，招式风格那就是“狠”，从“肢解多少名敌人”这样的奖杯与成就解锁要求中就能感受得到。另外，本作还有少量解谜，难度不高。



■金刚狼身上的伤口清晰可见。

不足之处

金刚狼流畅的动作与清版式的杀敌方式令人拍手称快，可对于喜欢挑战的动作游戏玩家来说，本作的难度就低了些。金刚狼的自我修复能力可是自动发动的，虽然自我修复与无敌不能画等号，但在一定程度上大大降低了难度，但换个角度看，对自己的操作缺乏信心的玩家就有福了。



▶认准这个封面，ACT 苦手也可放心入手！

大坑注意

本作的坑人点在于“开始新游戏”，很多游戏在这个点上都坑人，所以将许多游戏的一周目通关后，本人不到万不得已都不会轻易选这个选项。本作任意难度通关会解锁困难难度，而困难难度只能通过“开始新游戏”才能进行，一旦选择这个选项，之前的档就相当于被盖掉了，所有的能力、收集、数据统计全部归零。因此如果你想追求白金或全成就，请把困难难度通关这个要求留到最后完成，其余奖杯与成就在“重玩章节”里搞定。


■尽管本作并不完美，但游戏中不乏极具冲击力的场面，为了亲身体验这份刺激感受，大家还是拿起手柄，战斗吧！

捉鬼敢死队

游戏原名	Ghostbusters: The Video Game		
发售日	2009年6月16日	对应平台	PS3/X360
类型元素	动作、射击	推荐指数	★★★★★

作品亮点

由于年龄的关系，有些玩家可能是从动画开始听说《捉鬼敢死队》的，不过事后补完电影的人应该也不再少数，虽然动画和电影的故事内容并不相同。本人最早玩到《捉鬼敢死队》的改编游戏是在 FC 上，看到敢死队 LOGO 出现时心里很激动，结果进入游戏后就相当无奈了，感兴趣的朋友可以去找来玩玩，应该就是“Ghostbusters”这个名字。

对于看过原作电影的玩家来说，这部作品让你一边玩一边泪流满面，熟悉的主题曲、难听的警报声、刺激的捉鬼战等一系列内容都会勾起你无限的回忆。在众多可供捕捉的鬼魂中，有几个 BOSS 甚至还是“老朋友”，不仅如此，穿插在流程中的某些对白和片段也会让人感动。


■被鬼魂操纵的物体也具有攻击性。


■软糖怪物不发怒时其实挺可爱的。

对电影不了解的玩家可以把本作当成是纯粹的动作射击游戏来玩，捉鬼其实并不是只能用相机的，也没必要让弱小的萝莉去扛起拯救家人朋友的重任，用射线枪和现代化的设备捉鬼同样爽快。不同的鬼魂需要用到相应的武器来攻击才会有效，如果不是很清楚可以用手中的 PKE 扫描一下，鬼魂的全部数据就都展现出来了。通过射击将鬼魂的战斗力削弱得所剩无几时，可以进入“遛鬼”状态，鬼魂会企图逃走，而玩家要通过“拉扯”把鬼魂拖进陷阱里抓起来，如果一不小心发动了“大灌篮”，成就感顿时就涌上心头了。游戏中，玩家往往在每个章节的前半段或中段就能与 BOSS 见面，但它们不会那么轻易地就与你正面对抗，这些有“个性”的鬼魂们有时会恶作剧，有时会专注于自己的事情，有时会发怒，不会只是一个劲地对着你发出哀嚎，总之是很“拟人”的设定，玩起来也欢乐。

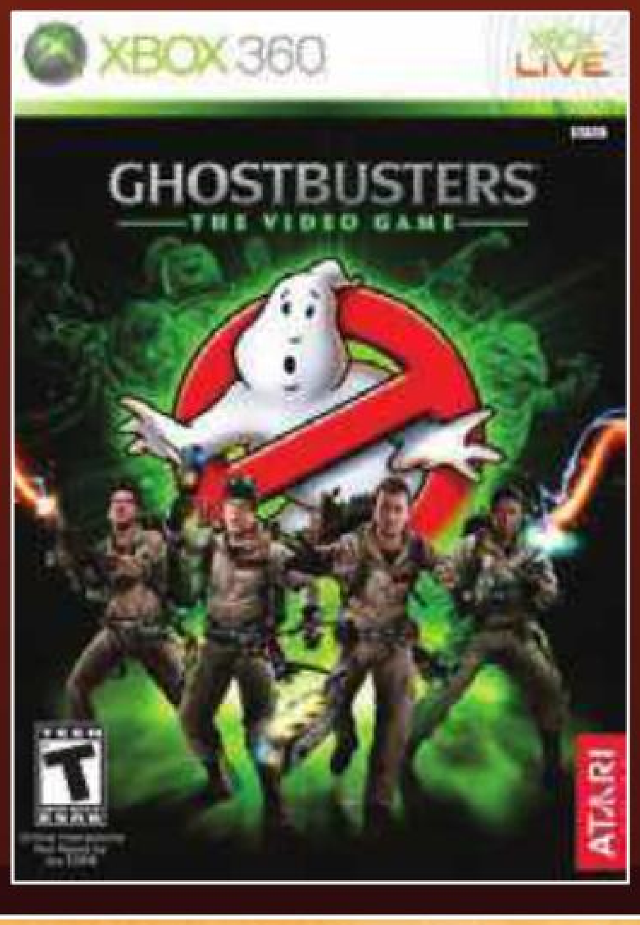
本作有七个大章节，每个章节的场景构造都不相同，每个 BOSS 的打法也不一样，玩起来绝对不会有重复的感觉，各种射线枪也会令你眼花缭乱。顺带一提，本作也有多人模式，当时本人只是匆匆玩了一下，因此没有什么感想可言，不过没关系，单机模式才是重点啊！

不足之处

由于本作的可称赞点比较分散，而且也没有什么明显的缺点，一定要找一个出来的话那么就是难度问题。游戏中被鬼魂打到并不会死亡，而是失去战斗力，这时有电脑控制的同伴们会赶过来救你。由于系统将玩家被击倒设定为了“头等大事”，因此大可不用担心你会遇到《生化危机 5》中那样“见死不救”的搭档，这么一来难度就显得过低了。

相关资讯

《捉鬼敢死队》原作的正统电影作品有两作，都是上世纪八十年代的作品，建议感兴趣的朋友找来看看。本作发生的故事是发生在第二作之后，原作者甚至表示本作可以称得上是《捉鬼敢死队》的第三部。至于本人提到的动画，是上世纪九十年代出的，算是系列的续集，英文名叫《Extreme Ghostbusters》，有翻译作“捉鬼特工队”，讲的是老敢死队解散后，新队员们继续与鬼魂战斗的故事，这个动画可是有中文配音版本的，大家搜索的时候请留意……



狂野西部 生死同盟

游戏原名	Call of Juarez: Bound in Blood		
发售日	2009年6月30日	对应平台	PS3/X360
类型元素	射击	推荐指数	★★★★★

作品亮点

《狂野西部 生死同盟》是一款主视角射击游戏，只要你喜欢“西部风情”、“牛仔”、“决斗”这三个要素中的任意一个，本作都是你的必玩之作。说到西部风情的描述，很多人都会想起 2010 年的年度游戏——《荒野大救赎》，显然《狂野西部 生死同盟》无论是谈名气还是销量都远不能与马斯顿大叔比较，它顶多只是诞生得比前者早一些罢了，但很多时候我们不能这样比较，再说两部作品的游戏类型也不一样，玩本作之前先暂时把《荒野大救赎》忘掉吧！

本作主角是三兄弟，玩家能使用的有两位，Ray 属于力量型，Thomas 属于技术型，两个有不同的能力和擅长项目，玩家能在大部分章节的开头选择角色，一些章节所选的角色不同，流程进程也会发生变化。Williams 则不同于前面两位，他很有书生气，显然不能拿枪，于是就负责在章节间的读盘时间里念旁白……说到这里可别误会了，游戏的主线故事情节是很不错的，三兄弟在其中都有戏份，整个剧情中有转折、有悬念，人物性格也颇为饱满，故事的发展与角色的对话绝对有给你留下深刻印象的实力。

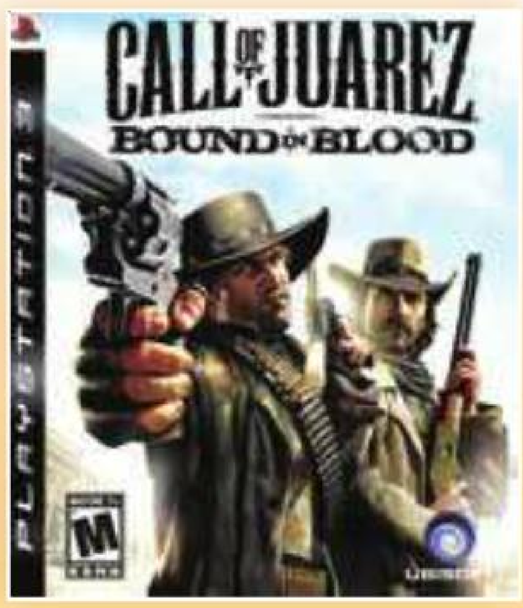
游戏中的枪械很有那个年代的特色，大部分


■绳索是Thomas的专属装备。

的武器都是左轮和霰弹枪，因此射程会受到很大限制，每种武器还有“星级”的区别，某些一星的烂左轮一看就知道不好用，三星的就明显顺手许多，瞄准、射击、上弹，每个动作都十分有感觉，不知不觉你就被超强的代入感吸引了。本作的BOSS战采用了决斗的形式，而且做得相当棒，两个面对面，敌人会左右不规则走动，玩家要慢慢移动保持敌人在自己的视线正中央，同时手不能离枪太远，也不能触枪太早，一旦音乐突然中止并听到钟声，立刻拔枪，一枪制胜。如果拔枪太慢或没有打准，那么自己就被敌人一枪毙掉了。听起来很简单？其实并非如此呢！因为用左摇杆移动身体的时候，右摇杆控制的手可能就走位了，调整手的位置时敌人可能就走到一边去了，手忙脚乱时钟声可能就响了，总之决斗的感觉要到游戏中去培养，掌握了诀窍胜率就会提升许多。


■游戏中的爆炸场面也不少。

还没说完，本作线上模式也很好玩，多样的战斗模式与丰富的职业使得网战乐趣十足。随便举个例子，组队战一般是分成执法者（Lawman）和歹徒（Outlaw）两派，不同的地图攻守方不一样，公平起见下一轮双方角色会互换。有个地图歹徒是要抢银行，执法者要守，两派的重生点都会随着进程的推进而改变。银行有几层防御，要一层层的炸开，每一层都不止一个入口要守，任意一个被攻陷就会进入下一层，歹徒们抢到银行后还要炸开马棚，最后从指定地点脱出，只要一个人能活着到达脱出点就赢了，某些环节可以仅依靠一己之力，但某些环节又必须讲究配合。



不足之处 虽然主线表现很好，但分支任务不够丰富，数量屈指可数，这似乎与自由辽阔的西部有些不太相符。撇开这个缺点不谈，一时还真想不出其他的不足，这可能与本作带给我的惊喜远大于失望有关系。

最新动态 系列新作《狂野西部 大毒枭》已经于2011年7月19日发售，发售前根据预告片传达的精神，这次游戏从西部时代变为了现代，多少让人有些不适应。原来人们以为它会是今年夏天最值得一玩的美式游戏，但悲剧的是等到拿到游戏后才发现游戏的素质只有Xbox初代游戏水平，无论是画面还是玩法。这令人严重怀疑游戏是不是把一款卖不出的现代枪战游戏硬凑到了“《狂野西部》系列”里。本作毫无疑问将会成为系列的黑历史。



正当防卫2

游戏原名	Just Cause 2		
发售日	2010年3月23日	对应平台	PS3/X360
类型元素	动作、射击	推荐指数	★★★★★
友情提示	大坑醒目！		

作品亮点 有玩家喜欢一张盘能玩好几年的游戏，那么你绝对应该买一张《正当防卫2》，因为这游戏不仅素质高，游戏内容也丰富得惊人，从场景、音效到配乐、战斗全部值得称赞，亮点一个接一个，一口气那是说不完的。一般来说，就算刻意的多收集了很多东西，完成了一些支线，将主线通关后却会发现自己的总完成度不到30%。

本作的大场景是Panau群岛，这里不仅景色秀丽，地貌的丰富多样，河流、山川、树林随处可见，偶尔还能找到一片小沙漠，有的高山上还被冰雪覆盖。岛上有传统的小村落，也有新建立的军事基地、海上油田、甚至空中堡垒，收藏要素被放得到处都是，有的在雪山上，有的在海底。交通工具也是不胜枚举，陆地上跑的种类最多，然后还有各种飞机、各种船舶，只要你的钩锁够长，飞机什么的可以直接开抢，连买东西的钱都省了。任务种类就更多了，最火爆的任务都在主线里面，小到窃取


■跳崖什么的最爽了！

道具、拆炸弹，大到抢战斗机、追导弹，支线内容除了包括以上种类外，还有各种类似于竞速类型任务。有了这么多内容，还担心没得玩吗？

游戏中有个重要概念叫做“混沌值”，这个可以简单地理解为“制造混乱的多少”，更直观点说就是你弄出了多少爆炸。主线任务的开启全程靠混沌值的累积来逐步解开，黑市里能买到的交通工具与枪支弹药也靠这个解锁，不过从路人和敌人身上抢来的东西不受这个限制。群岛上很自由，如果想到达某个地方，可以抢辆车依靠GPS指出的路慢慢开过去，嫌慢的话可以买辆飞机开过去，舍不得花钱的话就故意多杀点敌人，等敌人支援的直升机到达就抢过来开走，要是想达到的地点附近有已经探索出来的村庄，你甚至可以用无线电联系黑市，让他们派飞机免费载你一程，当然，他们不会为你降落地面，只会在目标地点上空要你跳伞下去。最后不得不提的是“钩锁”这个重要的装备，它是翻山越岭、拦路抢劫必备的工具，偶尔还可以用它把高处的敌人拖下来，进入游戏后越快熟悉使用手感越好。




■马路上的战斗总是很热闹。

不足之处 主线剧情很俗套，佣兵Rico在群岛上帮三大地方势力做事，作为回报，地方势力们要去搜寻Rico需要的信息，群岛上有势力的人都对Rico赞不绝口，嘴里全是溢美之词，顺便美国人再拯救一下世界什么的。还有一点不太好的是游戏中有些BUG，其中最纠结的算是PS3版的按键BUG了，由于本作只有美版和欧版，如果将游戏放进亚版的机器就会出现按键BUG，×和○两按键的功能完全丧失，只有在同时按下时才能勉强发动“确定”的功效，主菜单处一旦你进入了选项中，除了退出游戏，你没有任何选择，因为你已经没有返回键了，只有登上PSN后下载最新的游戏补丁才能解决这个问题。

大坑注意 这里所说的坑有两个，第一个是本作的白金或全成就很花时间，将光盘放进机器运行一下就是一个坑了。第二个坑是难度选择，初次开始新游戏是可以直接选最高难度的，但一旦选择后就不能更改了，想玩别的难度只能重新开始新游戏，选择不同档位储存的话是不会影响别的存档的，但不论你选择哪个难度都有得有失。如果你选择最高难度，主线通关时能拿到三个难度的奖杯与成就，节约了时间，但所有的分支都必须在这个难度下进行，游戏中在开阔地的枪战很多，没找到诀窍时很容易挂，搞不定的话到中后期很有可能因死亡次数过多而放弃。选较低难度的话能够安心完成主线与支线，不过要单独打一遍高难度的主线，这至少要花费二十小时，因为主线的解锁靠混沌值的累积，为了积累足够混沌值，又不得不去做一些支线……如果你只是想好好玩本作，不追求别的什么，那就选低难度开打吧！

PART 2

参考推荐



以下几款游戏的素质虽不如重头推荐的作品那么优异，但同样也有可圈可点之处，闲来无事拿来尝试一番，相信也会有意外收获。

教父II



游戏原名	The Godfather Ⅱ		
发售日	2009年4月7日	对应平台	PS3/X360
类型元素	动作、射击	推荐指数	★★☆☆☆
友情提示	无视画面和诚意，即可找到乐趣		

许多人都说《教父Ⅱ》是一个巨烂的作品，主要原因是因为画面退化了，作品发售后给人的感觉更像是半成品，这些都是实话，不过这些都能忍受的话，我觉得游戏玩起来还挺有意思的。二代中将“向店铺收取保护费”这个概念上升成为了“商圈垄断的收益加成”，使得对店铺的侵占更有战略性，自己可以去招合适的从者，从此他们的命运就在你手中。打击敌对家族也不是抢地盘这么简单，还可以弄死他们的干部或者把他们暂时抓起来。

本作的架构其实是没有问题的，要说起来就是内容少了一些，城市地图也就纽约、弗罗里达、古巴三张，而且还不大，将游戏完美后就没有什么可玩的东西了。本作也有线上模式，不过因为不明原因我从来就没挤上去过……顺便一提，无论是白金还是全成就，本作的难度都不大，双休两天的时间完全足够。



■垄断商圈是重中之重。

湿



游戏原名	Wet		
发售日	2009年9月15日	对应平台	PS3/X360
类型元素	动作、射击	推荐指数	★★★☆☆
友情提示	没有深入挖掘的价值，快餐作品		

进入游戏后的第一件事，就是把那个旧胶片的显示效果给关了，否则只要连续进行游戏一个小时，你的眼睛就要瞎掉了。

本作发售前有不少雷人的宣传片，这些宣传片所传达的信息是：主角是个美丽又凶悍的女子，杀人不眨眼，被杀的人几乎个个都被她的魅力所吸引，甚至愿意在“奄奄一息”时为她高歌一曲。实际游戏中女主角Rubi的形象跟这些描述还是有差距的，不过凶残这一点是保存了下来，转念想想游戏中的敌人们还真是可怜。

游戏的音乐很出色，与战斗的配合到位，Rubi在人群中可以发动慢镜特技来射击，在某些特殊关卡还会进入狂怒模式，这个模式下基本只有红、黑、白三种颜色，在用刀的情况下随便两下就能秒人。游戏的场景不算少，还有一定的攀爬要素，就是打法的变化少了些，因此基本上走一遍就可以了，不过如果你很喜欢，那自然就另当别论。



■狂怒模式下的女主角更可怕了。

虐杀原形



游戏原名	Prototype		
发售日	2009年6月9日	对应平台	PS3/X360
类型元素	动作	推荐指数	★★☆☆☆
友情提示	超人太脆弱，调整好反差方可尝试		

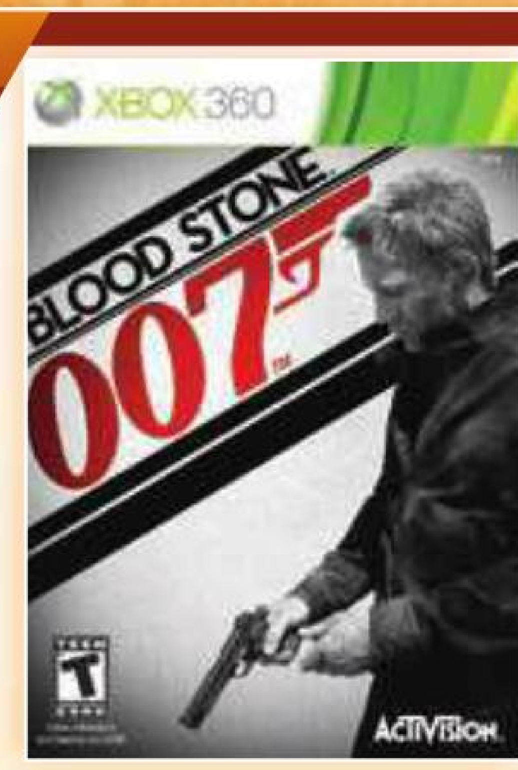
写的时候犹豫了一下要不要推荐《虐杀原形》，想了想还是放上来吧，优秀的部分本作还是有不少的，只是游戏中的缺陷容易让人丧失继续游玩的念头。主角Alex是个能力超强的家伙，序章那场战斗让所有初接触本作的玩家都大呼过瘾，不过后来慢慢就感觉不对了，其实Alex并没有想像中那么强，有时甚至很弱。

在非警戒区里，Alex的行动就像超人一样流畅，爬楼可以直接用跑的，从再高的楼上跳下来也毫发无伤，跳到空中还可以用爆发力转向，路上随便抓个路人就能吸收并变成他的样子。但要是被敌人给盯上，什么都变了。敌人追得太紧太频繁，经常为了保住小命要使劲地逃，许多变身潜入的地方雷达覆盖连个缝隙都不留，被打到又没有无敌时间，动不动就被直升机、坦克、火箭筒给连死，存盘点还远……总的来说，只要能够忍受这些不爽，《虐杀原形》还是可以玩一玩的，不过最好是能用蹭的。



■Alex看似强大的变异形态。

007 血石



游戏原名	James Bond 007: Blood Stone		
发售日	2010年11月2日	对应平台	PS3/X360
类型元素	动作	推荐指数	★★★★☆
友情提示	仿佛一场风光不再的《007》电影		

《007 血石》有着不平凡的意义，本作的发售日是2010年11月2日，可第二天，也就是11月3日，米高梅就宣告破产了，虽然破产并不等于完全从人们的视线里消失，但发生这样的事情总是会让FANS伤心的。本作拥有完全原创的故事情节，可以看做是《007》电影的游戏续作（听起来有点别扭），画面制作精细、认真，再加上现任詹姆斯·邦德的献声，本作成功的构造出了《007》的世界。

谈到具体的游戏系统上，问题就来了。潜入部分的给人的感觉完全就是《分裂细胞 断罪》，但细节的设定明显没有前者合理，好在驱车追逐这样的火爆场景做得不错，制作小组的诚意与《007》世界的感觉这两股强大的力量能让玩家忘掉系统的不严谨。



◀游戏中现任邦德的正面特写，应该说人物建模还是基本上还原演员的容貌。

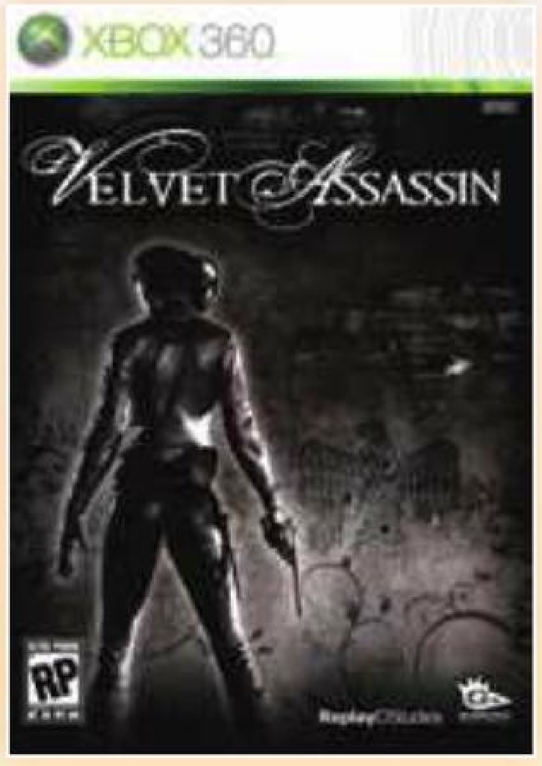
PART 3 雷作推荐



玩家的喜好总是变化多端，比如最近有的玩家喜欢“踩雷”，有的玩家就喜欢找那些容易让人抓狂的游戏玩，还有的上述两种情况都喜欢，于是个人在文章的末尾就顺手推荐几个“折磨”过我的作品，还没被它们吓到的玩家可以找来尝试下。另外，有“抓狂点”或“雷点”的游戏并不代表它们的素质一无是处，吐槽什么的只是说说而已，请各位玩家明鉴。

天鹅绒刺客

游戏原名	Velvet Assassin		
发售日	2009年5月	对应平台	X360
类型元素	动作、射击	抓狂度	★★★★★



这个游戏是根据真实故事改编的，游戏本身特点出众，本来可以做得很好的，可是偏偏就出现了好多问题。敌人被做得太强大了，女主角与他们相比实在是脆弱得不行，一把破枪还总是打不准，特别是捡了敌人的枪后，那操作简直要人命，用吗啡后女主角就进入了无敌状态，不过这状态只能维持短短几秒，算不好距离的话还没跑到敌人跟前效果就消失了。

下面来说说游戏最让人抓狂的地方，游戏中完美暗杀敌人一般是从背后偷偷靠近到有效距离，然后用小刀一刀速杀，敌人的巡逻路线基本是相互照应，对时间差的计算要求本来就高，结果有时女主角还会像发了神经一样抓住敌人一个劲的猛刺，有时候刺着刺着另一个敌人就已经走过来把你秒了。这个猛刺的动作一旦发动就无法终止，而且发动完全随机，再加上存盘点又远，关键时候能活活把人给气死。



■暴露行踪基本就是死路一条。

还有一个抓狂点就是最后一关还是倒数第二关被敌人发现时的背景音乐，简直就是用不明的物体乱敲出来的，如果不进入菜单把音乐关了，先倒下的不是女主角而是玩家自己。如果你决定要玩本作，我还要提醒一个地方，游戏中如果你挂了，系统自动读取存盘点时采用了一种无法理解的顺序，有时候甚至会读到上一关的存盘点……不过不用害怕，退出主菜单再选择你那一关的存盘点就行了，仔细找找就能找到了，只是会浪费很多很多的时间而已。

本作还有一个很厉害的地方就是有无敌和跳关的秘技。厉害的不是秘技本身，而是输入秘技的方法。你要找一个电脑用的 USB 键盘插到 X360 上，然后在游戏中按下左 SHIFT+右 SHIFT+P+G，就会进入无敌状态；按下左 SHIFT+L+END，则会直接跳到下一关。秘技不影响成就取得，用秘技的话 5 分钟就能拿到最难的几个成就如最高难度通关等等。

脱狱潜龙 惩罚

游戏原名	Dead to Rights: Retribution		
发售日	2010年4月27日	对应平台	PS3/X360
类型元素	动作、射击	抓狂度	★★☆☆☆



游戏刚一开始，正准备大展拳脚时发现自己原来要控制的是一条狗……剧情过后虽然会变成主角，但一上来就这样实在是太突然了。游戏的弹药很少，鼓励空手夺枪，但打击感做得有问题，给人的感觉软绵绵的。大部分的场景比较暗，又都是脏兮兮的，人物跑动的时候晃得很厉害，转动迅速，如果你在某个窄小的场景没找到路，跑个几分钟就要晕了。

灵魂入侵

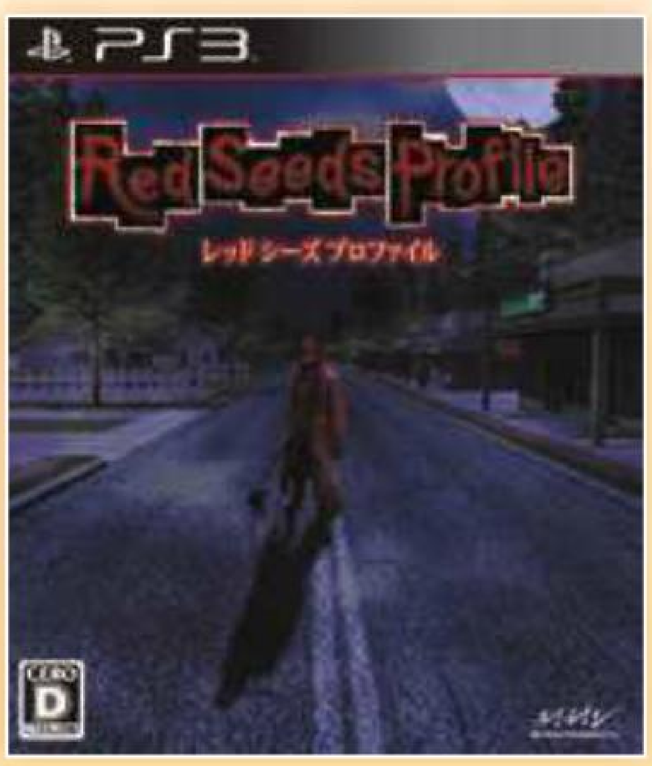
游戏原名	Mindjack		
发售日	2011年1月18日	对应平台	PS3/X360
类型元素	动作、射击	抓狂度	★★★☆☆

本作倒是没让我感觉到有多抓狂，只是全程觉得有点不可思议，这个游戏怎么会被做成这个样子的。子弹根本就不是从枪里“打”出来的，配乐一点也不好听，甚至想调到最小，游戏剧情想营造的科幻气氛不知不觉被抛到了脑后……转念一想，其实子弹飞出去的感觉还很好玩的，这让我想起了小时候看的动画片，一个人抓了一把钉子放在嘴里，然后以夸张的单发速度吐了出去，嗯，就是这样。



赤种杀机

游戏原名	Red Seeds Profile		
发售日	2010年3月11日	对应平台	PS3/X360
类型元素	动作、射击	抓狂度	★★★★★



赤种杀机（致命预感）是一个无比强大的游戏，因为它的“出色”发挥，对 MMV 慕名而来的欧美玩家都被吓跑了。本作的画面不能说差，而是恐怖，比画面更恐怖的是敌人的长相，比敌人长相更恐怖的是敌人的动作，本来是个恐怖游戏，可是玩到中间会让人产生莫名的喜感，至于原因恐怕玩家自己也不清楚。记得整个流程中最让我抓狂的地方是在某个地下道里，与一个个长相丑陋的爬墙怪物对打，明明是毫无难度的战斗却被迫要打很长时间，至少半个小时，等我浑身无力的走到出口前，突然发现那里有几个拿着霰弹枪的敌人，即使他们的枪口都对着地，还是在一瞬间全部命中了我，我就这样被连死了，惊恐的我看着空空的血槽，心里想着存档点好远……

如果不算奖杯和全成就不简单，本作惟一的优点在于剧情，不幸地是，面对那恐怖的画面，为了保住自己的眼睛，人们一般会下意识的选择跳过……



■敌人惊悚的攻击动作。

结语

玩游戏是否快乐，取决于我们的心态，如果知名大作让你厌倦了，那么就多尝试些其他类型的游戏好了，管它素质优劣，只要能从中找到乐趣，我们的目的也就达到了……

COLORFUL SPACE

多边共享



全开女孩

奈落提供

多边影视

这部夏季月9剧给最近稍显疲软的日剧带来了些许惊喜，传统的恋爱故事让人情不自禁地追下去。本剧讲述了一个“万能女孩”与一个“废柴家庭妇男”的欢喜爱情。贫家出身的鲇川若叶（新垣结衣），从小心高志远，凡事都努力做到最好，堪称万能女孩。名校毕业以后辗转来到一家律师事务所，以“做私人飞机环球旅行”为梦想的她，却被安排照看领导的女儿……直爽却有些爱慕虚荣的若叶，在送小公主往返幼儿园的时候邂逅了一位年轻的全职爸爸山田草太（锦户亮），草太为人单纯善良，为了照顾好“儿子”不惜放弃了法国料理界的光明之路。两个怎么看怎么不般配的人就这么产生了化学反应……这部剧轻松幽默，时而温馨感人，把恋爱的戏码发挥得淋漓尽致。非常适合广大青春懵懂少年少女和各种怪蜀黍、怪婶神们……







三国杀“山”武将扩充包角色简介之蔡文姬

狼来了提供



多边趣闻

异乡的孤女——蔡文姬

7月下旬三国杀新发布的“山”武将扩充包中新推出的觉醒技系统和几个极富特色的武将再次掀起了三国杀界的腥风血雨（笑），本人在拿到山包的第一时间就迫不及待的和其他小编“杀”了起来，下面便为各位介绍一位十分有趣，也是狼非常喜欢的三国人物——蔡文姬。

蔡文姬为群雄势力角色，三体力，拥有两个技能：

【悲歌】——一名角色每受到【杀】造成的一次伤害，你可以弃一张牌，并令其进行一次判定，判定结果为：红桃–该角色回复1点体力；方块–该角色摸两张牌；梅花–伤害来源弃两张牌；黑桃–伤害来源将其武将牌翻面。

【断肠】——锁定技，杀死你的角色失去当前的所有技能直到游戏结束。

蔡文姬，名琰，原字昭姬，晋时避司马昭讳，改字文姬，东汉末年陈留圉（今河南开封杞县）人，东汉大文学家蔡邕的女儿，是中国历史上著名的才女和文学家，其父蔡邕是曹操少年时的良师。东汉末年，社会动荡，羌胡番兵乘机掠掳中原一带，蔡文姬与许多被掳来的妇女，一齐被带到南匈奴后，嫁给了匈奴左贤王，饱尝了异族异乡异俗生活的痛苦。之后曹操当上丞相，挟天子以令诸侯，当他得知蔡邕的女儿被掳到了南匈奴时，他立即派周近做使者将蔡文姬赎回。蔡文姬登上了归汉的马车，却又要离开对自己宠爱有加的左贤王和两个儿子，乡情亲情不能两全，不知是喜是悲，只觉得柔肠寸断，从而留下了伤人心魄的《胡笳十八拍》，这便是技能【断肠】的由来。

而归乡后的蔡文姬，嫁于董祀后，感伤乱离，创作了中国诗史上第一首自传体五言长篇叙事诗《悲愤诗》，诗中真情穷切，自然成文，婉若一首哀怨惆怅的歌曲，让人过目不忘，这才有了她的第一个技能【悲歌】。

无论蔡文姬的经历是多么的悲苦，她总归是一个才女无疑。然而作为柔弱的女子，从【悲歌】可以看出蔡文姬更倾向于控场和防守，这个技能的有趣之处便在于判定随机，得到的结果却都是正面的。虽然发动时需要弃一张手牌，但在一个技能里却包含了华佗的补血，无中生有的补牌，夏侯惇的刚烈弃牌，曹丕的放逐翻面，集辅助干扰控场为一体，使蔡文姬成为了一个强力的辅助武将。而需要被杀造成伤害才能发动，和需要判定来触发效果的设定，也令她成为了卖血武将如郭嘉、神棍司马懿的好朋友。尤其在本人试玩的过程中，蔡文姬与司马懿配合得相得益彰，颇有抢了张春华的地位和司马懿夫妻档的调调，其控场之强让朋友们大喊赖，靠杀吃饭的蜀国武将更是泪流满面。

皮脆血薄需要靠防御技能来保命的设定基本已成为了辅助型武将的潜规则，【断肠】的出现，成为了继神关羽的“一尸两命”和马谡的“我死了也要带走你的全部”之后最“恶心”的防御技能，杀死蔡文姬的人将成为没有技能的白板武将，怎能不“肝肠寸断”。相比起神关羽那让人仍有一线希望的【武魂】，和杀死马谡时需要弃所有牌的【挥泪】，【断肠】的效果可以说是极其凶残，且除了张春华的【绝情】外基本无解。在试玩的过程中，完全没有人愿意杀死蔡文姬，更有拿到了神赵云的内奸望着蔡文姬如鲠在喉的情况发生，只有2体力、无技能任人宰割的白板武将，还不如“You jump I jump”来得痛快。

其实熟悉日式网游的玩家不难发现，【悲歌】的效果随机出现且控场强大的设定，和“舞娘”这个职业十分相似。朴素的长衫，恍惚的眼神，手持胡笳的蔡文姬也颇有几分舞娘的神韵。偏爱控场和辅助的朋友不妨一试这个“异乡的孤女”——蔡文姬。

《勇者 30 Ⅱ》&《闪乱神乐》联合制作小游戏

八重樱提供

多边趣闻

本期主打的《勇者 30 Ⅱ》此前为了宣传，跟同厂的《闪乱神乐 少女们的真影》来了一次合作，制作了一款网页小游戏。这两款游戏原本是从人设风格，游戏类型到针对的玩家群体都风马牛不相及的，如今联合起来能做出一款怎么样的游戏？自然是融合了双方特色的意识不良恶搞小游戏。游戏采用的是《勇者 30 Ⅱ》的画面风格，但作为主角的王女尤西雅则交给了《闪乱神乐》的人设画师八重樫南重新改造，不但外貌萌化程度提高，连带着上围也颇具《闪乱神乐》特色地丰满起来。玩家需要扮演的并非是勇者，而是他们对阵的魔王，其攻击带有腐蚀性，于是在与王女对战时，随着战况越来越激烈，对方的身上的衣服也就不断地腐蚀并消失……想要“击败”尤西雅，玩家必须在 30 秒内不停用鼠标点击尤西雅的人物立绘，来控制魔王发动反击。游戏本身难度不低，需要玩家用相当高的频率来点击才可以过关，想要一睹游戏最终福利的玩家们最好还是等到四下无人时才去尝试，免得动静太大引来各种不必要的关注。游戏地址：http://www.mmv.co.jp/special/game/30s/minigame/index.html



大人气轻小说《我的朋友很少》TV 动画 &PSP 游戏确定！

九兵卫提供

多边趣闻

在学校独来独往的羽濑川小鹰，偶然间认识了性格怪癖的美少女三日月夜空。缺少朋友的小鹰和夜空聊到交友的话题一拍即合，一个以交朋友为目的的社团随即成立。问题少女们接二连三地申请入社，她们一起打游戏，一起去游泳、一起演戏，不过仅仅如此真的能交到朋友吗？

剧情看似简单的《我的朋友很少》（仆は友达が少ない）号称“残念系青春物语”，是 MF 文库近年来最受欢迎的作品之一，其前六部轻小说累计销量 200 万本，简直可以用“人气爆棚”来形容，这次推出 TV 动画也是顺理成章。本作的动画由 AIC Build 负责制作，基本沿用原作广播剧的声优阵容，10 月在日本开始放送。而 9 月 22 日发售的小说原作第 7 卷也将附赠收录动画第 0 话的特别 DVD，想要买来收藏的 FANS 千万不要错过。



与此同时，本作的 PSP 版游戏也在近日正式公布，NBGI 将担纲游戏的开发工作，素质自然有所保证。游戏不仅会收录原作的剧情，还将加入一些全新的原创内容，非常值得期待。



大洋彼岸的 ACG 盛会：SDCC

天行者提供

多边趣闻

在欧美，除了洛杉矶的 E3、科隆的 Gamescom 和西雅图的 PAX 这三大游戏展以外，其实还有一个人气相当高但是国内玩家都比较陌生的 ACG 展——Comic-Con。这个展会的全称是 Comic-Con International: San Diego，这个为期 4 天的展会始于 1970 年，由于每年都在圣地亚哥举行，因此大家更喜欢称其为 SDCC。

在这个展会上各大厂商都会公布各种新作的大量情报以及提供现场试玩，除此之外，大量 COSPLAY 也汇集于此，虽然以国人的眼光来说有那么一点雷，但是他们的有爱程度是有目共睹的……另外，漫画界的名人大腕都会在此聚集，进行各种签售。比如今年的 SDCC 2011 上，神级漫画大师 Stan Lee 就现身现场与玩家进行交流，并且为新作《蜘蛛侠 时空边缘》和《X 战警 命运》宣传造势。

展会除了各种 ACG 方面的内容以外，SDCC 还“染指”电影电视产业。由漫画改编并且大受好评的《行尸走肉》、《斯巴达克斯》以及《冰与火之歌 权力的游戏》剧组也做客SDCC，大谈拍摄趣闻，以及公布第二季的相关情报；另外口碑颇高的电影《外星人保罗》中两位主角不远万里去美国参加的展会正是 SDCC……难怪美国的玩家认为 SDCC 才是 ACG 界的盛会啊。


▲虽说 COSPLAY 的质量良莠不齐，但是他们对 ACG 是绝对有爱。

《NBA 2K12》音乐盛宴

纱迦提供



多边趣闻

去年《NBA 2K11》请来真神乔丹，将 EA 的《NBA Elite》扼杀在襁褓之中。今年 2K Sports 更是不惜血本，请出乔丹、拉里・伯德、魔术师约翰逊亮相封面。

光是如此不够，游戏还将游戏配乐曲来了一次大换血，请众多流行巨星与乐队新星为游戏献唱，包括 Eminem & Da Royce 5’9”、Travis Barker、Busta Rhymes、Lil Jon、Twista 、Cee-Lo Q-Tip 等。

此外游戏还专门请部分明星为《NBA 2K12》制作原创歌曲及混音版本。例如 Freddie Gibbs 的《Look Easy》、Duck Down All-Stars + Skyzoo + Pharoahe Monch & Smif N Wessuns 的《Shout The Winners Out》、Cyhi Da Prince 的《Sideways》等等。2K Sports 表示，“《NBA 2K》系列”一向注重音乐表现，好的游戏音乐不但能帮助玩家融入篮球世界，而且能增强玩家的游戏体验。游戏一共收录了 30 首精彩乐曲，以下为全部名单。

歌手 / 乐队 / 组合	曲名
Eminem featuring Royce Da'5'9"	Fast Lane
Travis Barker ft. Yelawolf, Twista, Busta Rhymes and Lil Jon	Let's Go
Cyhi Da Prince	Sideways
Kurtis Blow	Basketball
Friendly Fires	Skeleton Boy
Machine Drum	Let It
Aceyalone ft. Cee-Lo	Workin' Man's Blues
Freddie Gibbs	Look Easy
Chiddy Bang	Here We Go
Zion I	Many Stylez
Duck Down All -Stars 2	Shout The Winner's Out
Middle Class Rut	New Low
Bassnectar Cozza	Frenzy
Ancient Astronauts	Still a Soldier
Alex K. and D.J.I.G.	Now's My Time
See-I	Haterz
James Pants	We're Through
Shinobi Ninja	Rock Hood
DELS	Shapeshift
Hudson Mohawke	Thunder Bay
Mr. Chop	Intermezzo 2
Kid Mac ft. Mat McHugh	Hear You Calling
Thunderball	Make Your Move
The Freeze Tag	The Shuffle
The Death Set	It's Another Day
Project Lionheart	They Come Back
Jamaica	By The Numbers
XV	Awesome
Freeze Tag	“The Shuffle” Instrumental
The Death Set	It’s Another Day

5 大手柄杀手游戏

华尔兹提供

多边趣闻

最近，国外网站评选出了除了格斗游戏外的 5 大手柄杀手游戏，想让你的手柄早日扑街么？那就快来玩这些游戏吧。

《马里奥聚会》（N64）

第一款游戏便是 N64 版的《马里奥聚会》，这款游戏本身乐趣多多，但惟独这个迷你游戏既无趣，又伤手柄。游戏中有一个叫做 Fly Guy 的迷你游戏，我们需要购买到这个玩具，没错，是个玩具。然后疯狂的旋转摇杆给它上发条，尽管你可能已经尽力地迅速转了很多圈，但最终这个玩具只能又慢又无力的飞那么一小会儿……

《但丁地狱》

本作被评选为手柄杀手主要原因是，如果在游戏中选择取得神圣能力后的繁琐程度，到后期你需要面对数以百计的敌人，再加上游戏杀敌时操作繁琐，你会发现在你搞定之后你手柄上的按钮早就没那么灵了。

Activision 的《十项全能》

早期不少游戏需要玩家一圈一圈地转十字键来证明这是在游戏中用尽了全力，比如这个《十项全能》游戏中的铅球、铁饼之类的项目。要知道，那个时候可是没有摇杆的，用大拇指在十字键上玩命的转呀转，就算手柄不坏，可能手指也破皮了。

《摇滚乐队》

音乐游戏向来是手柄杀手，但连专用控制器都可以损坏的游戏非《摇滚乐队》莫属。游戏不少曲目难度非常高，用踩踏板做动作的机会也颇多，再加上 Harmonix 这款周边的牢固性并不是那么理想，踩断踏板的悲剧屡屡发生……

《吃豆人》（Atari 2600）



《吃豆人》为什么会成为最强的手柄杀手呢，那是因为本作在之前移植自街机版的时候由于时间仓促，Atari 2600 版推出后不仅难度颇高，而且在不少按键上常常会失灵，玩家必须在每次转向时都不停的按某个方向键，在反复挫折中锻炼，而按键也在摧残中阵亡。

自由谈

栏目主持 奈落　文 9节菖蒲



暑假眼看就结束了，学生朋友们心中不知道是忧愁还是欣喜呢？奈落的个人感觉是：大学时代以前，放暑假的前一周和刚开始放假的一周心中都是充满愉悦和期待，而开学前的最后一天的下午——望着夕阳心中那是无比惆怅，仿佛这就是一个普通的周日下午一样苦闷而充满丧失感……而到了大学就不同了，放假会让人觉得无聊，整个一个暑假都在期待开学。不知道各位的想法如何呢？这期安排了一篇音乐类游戏文章，炎炎夏日，各位不妨找些音乐游戏来陶冶一下情操如何？投稿邮箱：tt@ucg.cn

音乐游戏漫谈

与电影类似，游戏类型的划分起始于游戏设计实践。当今流行的游戏类型并无统一的划分标准，或依据游戏机制，或重视游戏体验，大多只是约定俗成。音乐游戏（MUG, Music Game）的出现也是如此。出于对游戏与音乐的双重兴趣，将二者结合起来的尝试不断涌现，最终“玩”音乐不再只是梦想，而与音乐有关的游戏则被称为音乐游戏。根据Wiki百科，音乐游戏是指游戏性集中于玩家与音乐元素互动乐趣的游戏类型。可以看出，这个定义相当宽泛；在目前的创作实践中，音乐游戏多以配合节奏行动的方式进行游戏，经由深入挖掘与类型扩展，现今已涵盖数种不同的游戏玩法。此外，音乐游戏也常常以其他游戏内嵌的迷你游戏形式出现。

音乐记忆游戏

顾名思义，音乐记忆游戏以测试玩家的音乐记忆为游戏机制。现有游戏大多以短期记忆与遗觉记忆作为测试的重点。这样的游戏机制并非音乐游戏专属，在一些儿童游戏（如Simon Says）中已初现端倪。尽管相当简单，音乐记忆游戏却是最早出现的音乐游戏类型。此类游戏最初以非数字化的儿童玩具形式存在。Simon(Studio54, 1978)是这类玩具的代表，时至今日，某些音乐游戏中聆听音节并模仿演奏的环节还可看出Simon对这一游戏类型的影响。Simon具有四个可以产生不同声音的彩色按钮，每一回合，设备随机产生声音组合，玩家必须按下按钮再现这一组合。随着游戏进行，声音数目有所增加，而游戏难度也因之上升。

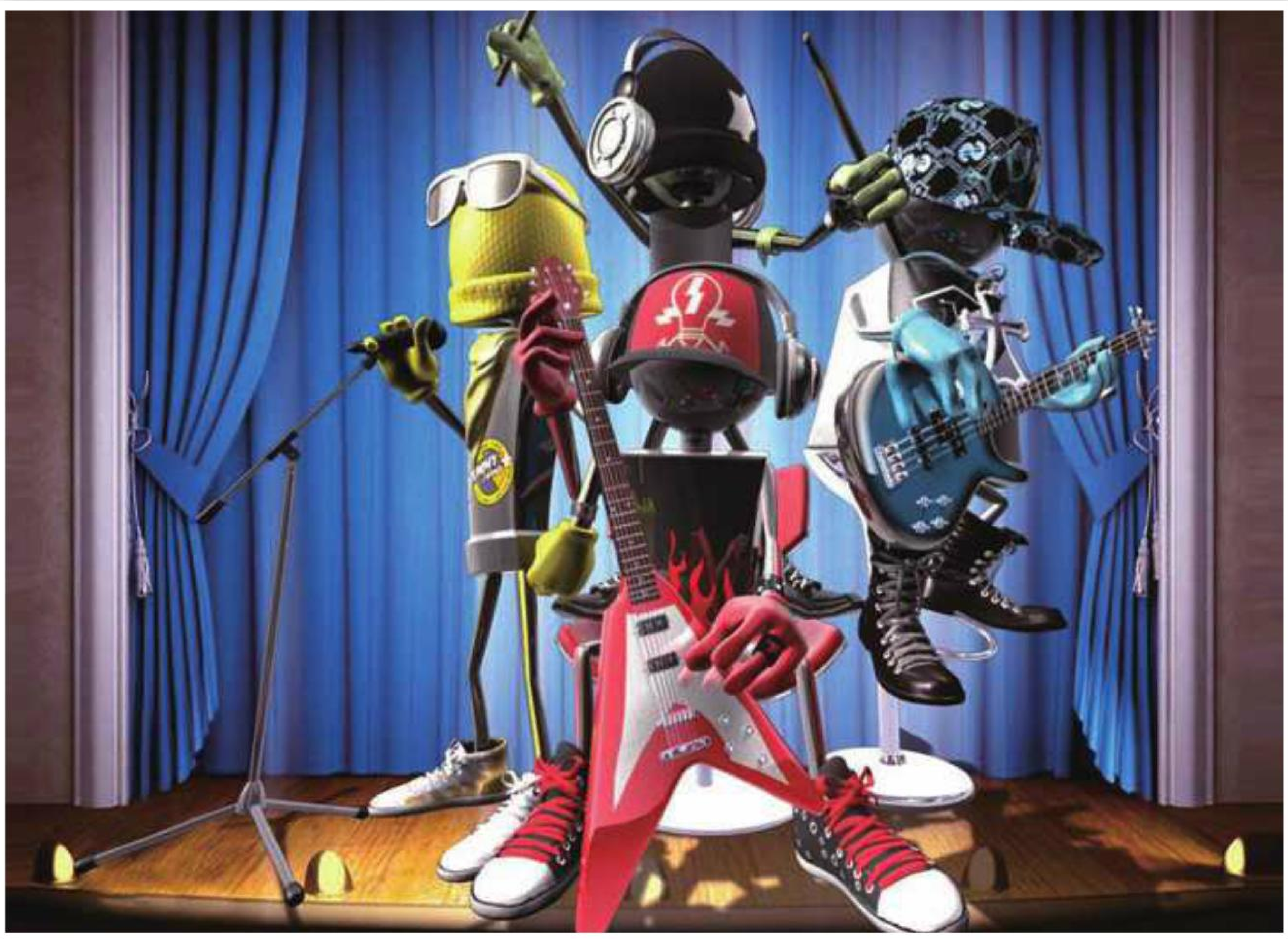


当音乐游戏发展到一定程度之后，一些游戏重新诠释了这一简单的概念。水口哲也以Space Channel 5就是一例。Space Channel 5在1999年发行于Dreamcast平台，随后移植至PS2与GBA，并于2002年出版了续集Space Channel 5: Part 2。游戏的官方介绍中指出，尽管加入节奏元素，这个游戏玩起来就像电子版本的“Simon Says”游戏。游戏中，玩家将控制宇宙空间播报员Ulala拯救人质，击退敌人，而这一切都是通过重复敌人的指令进行的。除了通常的方向指令之外，指令Chu允许玩家攻击敌人或是解救人质。玩家的失误会导致Ulala生命值的减少。

媒体对这样的再应用表示欢迎。IGN给出9.2的高分。Gamespot甚至这样评论，如果存在某种Gamespot对于游戏类型的评分，那么Space Channel 5将不能被包含其中。因为它彻头彻尾超出了游戏类型的概念，但却是十分简单有趣的游戏。

开发初期，水口哲也被要求制作一款受众宽泛，甚至适宜女性休闲玩家的游戏。在采访若干女性玩家之后，水口得出女性玩家喜爱解谜游戏的结论，而男性玩家希望高高在上的感觉。因此，制作出一款同时满足二者的游戏相当困难。但在受到舞蹈团体Stomp的启发之后，采用音乐记忆作为游戏机制的Space Channel 5终于得到了玩家的认可，甚至吸引天王Michael Jackson加盟演出。





作为一种有着简单机制的游戏类型，音乐记忆游戏是将音乐元素加入游戏的最易行的方法，并且对于休闲玩家有着天然吸引力。但随之而来的是其难以扩展的特性。也许正是因为如此，在Space Channel 5及其续作的成功之后，游戏制作者对这种类型鲜有尝试。但是，这并不意味着音乐记忆机制的失败与死亡。事实上，这一游戏机制正在经过转化之后与其他类型所混合，从而获得新的生命。譬如，Patapon中以音乐节奏作为指令的形式正是一种。而其机制之简单，更易作为迷你游戏加入其他大型游戏之中。动作冒险游戏《塞尔达传说》系列”，在《时之笛》与《灵魂轨迹》两作均用到了这一概念，通过重复固定搭配的音符，吹奏出美妙的笛声，同时解开谜题。虽然没有节奏的概念，但也可以算作音乐记忆机制的拓展应用。

本栏目文章仅代表作者个人观点。

节奏游戏

节奏游戏一向是音乐游戏的主要流派。事实上，平日提起音乐游戏，玩家首先想到的即是节奏游戏。这种游戏的流行或许可以归结为人们对于节奏的天然喜爱。游戏底层的乐趣通常基于生理层面。研究者认为，人类在生理上天然具有节奏性，如心跳、呼吸等。许多与节奏相关的活动均能够唤起生理上的快感。

与其他音乐游戏相比，节奏游戏强调动作性，多以模拟舞蹈或乐器演奏为表现方式，考察玩家对于节奏的把握以及手眼的反应能力。玩家需在与音乐节奏吻合的精准时刻按下按键，以使其化身炫舞或演奏出优美的乐曲，并由此获得更高的分数。节奏游戏大多包含多人模式，玩家可在其中比拼或者合奏。尽管平常的控制手柄亦可作为输入装置，节奏游戏往往要求特殊输入设备，如跳舞毯等。

节奏游戏于 20 世纪 70 年代发轫于日本，至 90 年代年初具规模，随后在西方世界变得极度火爆。至 2008 年，节奏游戏超过动作游戏，成为最受欢迎的游戏类型。然而，过饱和的市场和同质化内容在其后削弱了其竞争力。



一般认为，PaRappa the Rapper（SCE，1996）是最早出现于大众视野的节奏游戏。PaRappa the Rapper 由日本音乐家、游戏设计师 Masaya Matssra 设计制作。玩家根据不断下落的屏幕音乐提示进行游戏，只有精准的按键才能够匹配节奏，使得 PaRappa 最终唱出饶舌音乐。游戏根据准确度与游戏风格对玩家的表现进行评分。最具挑战力的是自由风格，即玩家必须背离给定音符序列，但仍旧保持打击节奏与歌曲的一致。PaRappa 的幽默色彩也使得游戏独具风格。到 1997 年，PaRappa the Rapper 在日本大卖 761,621 份，一举成为当年排名第七的热卖游戏，并在 1998 年获得了首届互动艺术节的互动设计杰出成就、音效设计杰出成就两项奖项。PaRappa the Rapper 被认为是第一个现代意义上的节奏游戏。它的成功在日本掀起了音乐游戏的浪潮，一些先锋游戏制作者开始制作这一类型的游戏。



在节奏游戏领域中，Konami 处于领跑地位。Konami 所制作的大部分音乐游戏以 Bemani 为总商标。其名称来自于该公司 1997 年至 2002 年推出的 Beatmania 系列。该系列的出现使得这种游戏类型大热起来，并促使 1998 年节奏游戏发展高潮的到来。这是一款模拟 DJ 的街机作品，由 5 个按键与一个碟盘组成，当音符落在判定线上时玩家需按键将之击碎。Beatmania 的流行也开创了所谓的 DJ 游戏类型。除了街机平台，该系列在 PS、GBC 等平台也有作品。至 2002 年，这一系列以 Beatmania The Final 结束。衍生系列 Beatmania IIDX 以 7 键和更高难度著称，而 Beatmania III 则增加了踏板。Beatmania 及其变种游戏风靡全世界。网上对战更加剧了这一系列的热度。



在有限的进驻欧美市场的 Bemani 作品中，最为引人注目的是 Dance Dance Revolution(1988) 系列，即国内玩家所熟悉的跳舞机。由于其原创的游戏性与持久的市场，DDR 备受好评。这一系列的巨大成功引来了众多模仿者，这使得 DDR 成为现有游戏中被复制最多的游戏。DDR 甚至作为一种健身器材而用于学校之中。





新的世纪伊始，由于 Rock Band、Guitar Hero 等系列的流行，音乐游戏在西方世界大获成功，并且吸引了为数不少的非核心玩家。对于非核心玩家来说，“音乐” 似乎远比 “游戏” 更为引人入胜，亲自参与偶像音乐的乐趣让人无法自拔。

Guitar Hero 以仿真模拟吉他的各种功能为特色，而 Rock Band 则结合了 Guitar Hero 与 Karaoke Revolution，一定程度的弱化了吉他的重要性。Rock Band 允许玩家自组乐队，分别扮演主吉他手、贝斯手、架子鼓手与主唱。当玩家的演奏与滚动的音符匹配时即可得分。而更多的不断更新的下载歌曲更是令玩家大呼过瘾。400 万套的销售量和 600 亿的全球收入证明了这个系列的成功。

仔细推敲节奏游戏的机制，我们发现，游戏乐趣是一种混合产物，一旦将音乐元素抽离，单纯的按键将变得毫无意义。若要勉强类比，节奏游戏在某种程度上类似动作游戏，诸如判定与连击的概念。但音乐游戏中更重要的是根据节奏进行击打，而非动作游戏中审时度势的时机判断。节奏游戏中源于节奏表达的快感显然与动作游戏毫无共通之处。无论如何，虽然号称音乐游戏，但其中的游戏性与其他类型相比要少得多；游戏乐趣仍然主要来自于音乐。这也一定程度解释了游戏内嵌歌曲的种类与销售量的相关。

早期的节奏游戏由于可视化提示的存在（如按键区域），节奏仅仅起到辅助作用。游戏更多考察玩家的快速反应能力。如 Dance Dance Revolution 中明确的按键及其有效区的提示，这一模式也被众多后来者所继承。之后的节奏游戏逐渐淡化可视化提示的概念，如 Bust A Move 要求玩家凭借对节奏的记忆进行有效输入，此时玩家对于节奏的把握才变得重要起来。或许可以这样认为，可视化提示可以区分 OK 和 Miss 的概念，但只有好的节奏把握才能达到更高的判定等级。随着设计者对于节奏要素的重视程度增加，甚至有一些淡化音乐概念，专注节奏打击的游戏出现。《节奏天国》即是如此，它更多提取取材于生活场景中的节奏，增加了玩家的亲切感。到了此时，节奏游戏似乎已经走出音乐游戏的边界，而成为了单独的游戏类型。





除了对于节奏的不同态度之外，仿真程度的高低也体现了一款节奏游戏自身的特点。节奏游戏的基本游戏机制包括键数、判定层次、连击判定等；一般而言，较高的仿真通常意味着更复杂的游戏机制。Guitar Hero与Rock Band系列的最新版本需要配有吉他或者鼓作为周边输入设施。Beatmania的升级版本具有7键，并且配有碟盘，游戏时屏幕音符如瀑布般飞泻而下，只有真正的发烧友才能享受其中的乐趣。在游戏创意面临受阻的情况下，复杂的游戏机制也成为一度音乐游戏的发展趋势，这使得音乐游戏与格斗游戏一并成为精英玩家的游戏。高级的指法技巧必须刻苦练习方可掌握。玩家为此探讨出目视分区、连击指法等常用技法用以攻克关卡。

决定玩家选择节奏游戏的因素还有游戏中内嵌的歌曲种类。20世纪节奏游戏迟迟未能打入欧美市场的一个原因就在于其中的J-POP与动漫歌曲。相对而言，原创游戏音乐较授权音乐更受到发烧友的喜爱；但授权音乐则能赢取更多的非核心玩家。音乐成为决定游戏风格的重要因素。《太鼓达人》由于采用日本民族乐器太鼓作为模拟对象而呈现独特的浓郁和风。



节奏游戏乃至音乐游戏的一个发展方向是玩家可自行植入歌曲，而非只能演奏游戏内置的曲目。目前，部分音乐游戏可通过专门软件达到载入歌曲的目的，但需要玩家自行制作可玩的歌曲。制作这样的歌曲并非易事，玩家制作歌曲的质量也参差不齐。

另外需要指出的是，在节奏游戏发展初期，视觉信息是玩家判断按键时机的重要依据，此类游戏也被称为视读游戏。事实上，由于音乐元素并不只有节奏而已，视读游戏的概念远比节奏游戏宽泛。虽然音调，响度等都是可以利用的元素，但迄今为止利用到这些元素的游戏很少。可以称作响度游戏的是Mad Maestro!(Eidos Entertainment, 2002)。它具有通常节奏游戏玩法玩法，但增加了压力敏感性，即玩家必须按下相关按钮以演奏出不同音量的声音。压力等级具有三级。而音调游戏的代表则是Karaoke Revolution。

沙箱音乐游戏

开发新的音乐游戏的尝试从来不曾停止。设计师试图将主动权交给玩家，让他们去自行体验音乐的乐趣；也就是所谓的沙箱音乐游戏，可将其定义为以音乐创作作为置于游戏机制之上的核心乐趣的音乐游戏。也因此，与其他音乐游戏相比，沙箱游戏更像是非游戏的音乐制作软件。在另一些音乐游戏中，自由音乐被提取为一个可选模式。

最早的沙箱音乐游戏是岩井俊雄的作品SimTunes(Maxis)。游戏中昆虫在一个布满彩色圆点的网格中移动。昆虫经过这些圆点将触发不同音阶、音色与画面效果。玩家可以选择不同的颜色绘制在网格上，或者改变昆虫移动的方向，这将改变游戏的结果，从而进行即兴的视觉音乐表演。对于这个容量不足1M的小游戏，主流媒体并未给予过多关注。但是，经由玩家们的口口相传，得以接触到这个作品的人通常会给出积极的评价。有玩家认为，这是一款能与玩家共同成长的游戏，这一点令人惊奇。



更加广为人知的例子是同一作者的Electroplankton。游戏由十个不同的互动音乐生物组成，结合NDS触屏和麦克的特点，整合了岩井许多早期工作。Electroplankton在本质上是交互音乐艺术，它为音乐创作提供了数个与海洋生物相关的独特模式，在每一个模式中，玩家需要控制海洋生物及其环境来制作不同音色，最终连成乐曲。不同于节奏游戏，它的创作成分大多取自NDS的触摸概念。因此，杂乱和不和谐的声音也成为乐曲中鲜活的部分，体现了游戏的创意。IGN为该作打出了7分。艺术历史学家Diana Poulsen认为，这一作品体现了游戏与艺术的交合之处。

沙箱游戏的另一代表作品是宫本茂为Wii平台打造的Wii Music。游戏中制作者不厌其烦地告诉你，这并非一个节奏游戏。玩家应该在其中体验到的是音乐的乐趣。游戏通过对现有歌曲的重新编曲来达成这一目的，编曲过程完全是任意的。在演奏之后，玩家可以把自己重新创作的歌曲录制成唱片。但是如何才能体验到音乐自身的乐趣，制作者并没有告诉玩家。美好的幻想仍旧不免为不谙音乐的玩家创作出的噪音所打破。对于这一作品，主流媒体褒贬不一。GameSpy认为，Wii Music是一个孤高的存在，缺乏吸引玩家眼球之处。而NintendoWorldReport则指出，对于没有音乐经验的人来说，这一作品是非常好的学习工具。

与节奏游戏的死板相比，沙箱游戏为玩家提供更加开放的玩法。这使得它们对音乐的参与感更强，但看上去甚至像互动音乐软件而不是游戏。在另一些游戏中，沙箱被作为一种游戏模式安插其中。虽然沙箱游戏深受玩家喜爱，沙箱音乐游戏却并不像听上去那样美好。《全景探秘游戏设计》一书作者谢尔认为，当玩家面临过多的选择时，选择的意义其实根本不存在。若要使沙箱玩具游戏化，必要的任务和引导是不可缺少的。另一个方面，玩家若要在沙箱游戏中获得乐趣，其自身的音乐修养是必不可少的。这使得沙箱游戏更适宜专业玩家。更极端的说，一把吉他能够充当好的沙箱游戏，但是，我根本不知道怎么去弹。在这一点上，设计师岩井俊雄由于自己的非音乐背景而做出了很好的成绩。带领普通玩家去感受进而了解音乐，或许是沙箱游戏更为美好的前景，当然同时也是更为艰巨的任务。

混合音乐游戏

在混合音乐游戏之中，玩家与游戏环境以非音乐的游戏方式进行交互，但能够得到与音乐元素有关的交互体验。根据音乐与游戏机制的孰重孰轻，混合音乐游戏可以分为创生式与反应式。前者由游戏机制决定音乐体验，后者则相反。

早期的创生式混合音乐游戏有岩井俊雄的作品 Otocky(ASCII, 1987)，该作品被认为是引领了《Rez》等游戏的设计先驱。Otocky 实乃横板动作游戏，玩家角色装备各种乐器攻击敌人，不同方位对应不同音阶。除此之外，游戏世界观与音乐相关，玩家以回收音符为游戏目的，回收音符则需经历释放音符、射击回收的过程。游戏甚至包含音乐制作模式。由于过多地将自主权交付予玩家，在有了自由乐趣的同时，一定程度上丧失了音乐的完整性。



而水口哲也的作品《Rez》则对此进行改进。《Rez》最初的创作理念来源于俄国艺术家 Wassily Kandinsky 的通感理论。据水口称，希望在游戏中表现"听见色彩，看见音符"的通感现象。游戏空间充满了数码与赛博意味，玩家在其中沿着预定轨迹运动，由于不存在躲避的可能性，只能通过射击来抵抗敌人。按键、击中等不同的动作均对应不同的音效。节奏音效甚至随连击数目变化。与 Otocky 相比，《Rez》弱化了玩家操作在背景音乐中的地位，由此保证了音乐的完整性，同时保有玩家自由创作者的地位。玩家可以选择攻击的方式与顺序，从而带来即兴发挥的乐趣。但事实上，由于《Rez》过强的艺术性，普通玩家对于这款作品的理解程度相当有限。IGN 在对其评论的题头中表达了这种困惑。"或许你们并不明白这个评论在说什么，其实我们也不懂，但无论如何，你当然是要玩这款游戏的"。2009 年，重制版《Rez》HD 发售，有趣的是，媒体平均评价由七年前的 82% 一举上升至 91%。除了更好的声光效果之外，这或许说明了大众需要时间来体味《Rez》的魅力。正如 1UP 所说，时代终于赶上《Rez》的步伐了。



反应式混合音乐游戏的代表作品有《Vib-Ribbon》。这部作品诞生于 1999 年的 PS 平台，它的独特之处在于可以根据玩家放入的音乐 CD 生成不同的关卡。游戏图像简单而有特色，由矢量线段绘制出有尖锐棱角的关卡和角色《Vib》。玩家需要引领《Vib》穿过布满障碍的关卡，这些障碍根据演奏的歌曲自动生成。在正确的时间按下按键即能是的《Vib》无伤通过。否则《Vib》将由一只兔子变作青蛙，蠕虫，直至最终消失。若连续成功穿过 18 个障碍，《Vib》将进化成一个公主。游戏中一共有四种不同的障碍，需要按下不同的按键才能通过。而两个不同的障碍也能够合成更为复杂的障碍类型。GameSpot 认为，很容易将其当做"又一个奇怪的日本音乐游戏"而忽略，但事实上，它是一个以极其优雅的方式设计而成的艺术品。

通过以上的例子可以看出两种混合音乐游戏的不同之处。在创生式混合音乐游戏之中，尽管有这样那样的限制，玩家是音乐的创造者这一事实并未被改变。而在反应式混合音乐游戏之中，玩家只是按照设计师所规定的线路演奏音乐，只不过，演奏的方式同一般的节奏游戏不同而已。或许可以这样认为，两者的区别在于以音乐的方式进行游戏，或是以游戏的方式体验音乐。无论如何，混合音乐游戏对于游戏类型拓展的贡献极为突出。在节奏游戏陷入僵局的今天，混合音乐游戏是音乐游戏突围的新的希望。



继《Rez》中的尝试之后，水口哲也分别以《Lumines》尝试音乐元素与解谜游戏的混合，以《Every Extend Extra》深入音乐射击游戏的概念。前者类似于俄罗斯方块。游戏中每一回合均会下落 2×2 的方块，将其顺逆时针旋转拼成 4 格同色的方块，并等待扫描线扫到之后即可消去。随着方块的下降速度与扫描线移动速度的不同，游戏也将有不同的难度。方块的移动、旋转、消除均有不同的音效，并随关卡变换，和背景音乐搭配将带来独特的感受。后者以"自爆"与"连击"为主题。透过这些奇妙的作品，我们可以看出设计师个人的成长与音乐游戏发展的轨迹。不难想象，随着对于音乐游戏探讨的深入以及设计实践的增多，音乐游戏将给予我们更为奇妙的体验。

音乐管理游戏

与其他音乐游戏相比，音乐管理游戏看上去与音乐本身关系甚微。但这并不意味着游戏乐趣与音乐元素的减少。事实上，虽然并不直接与音乐元素互动，此类游戏将目光集中于音乐制作与管理环节，诸如调度、生产与明星的推广，反而能够获得其他音乐游戏所不能涉及的体验。以模拟为主要的游戏机制，带领玩家经历日常生活之外的音乐人生，是音乐管理游戏的魅力所在。



尽管在上个世纪 90 年代即有此类作品推出，直到 2005 年 NBGI 的偶像大师系列出现才将音乐管理游戏推向高潮。最初的街机版之后，很快相继在 X360 与 PSP 发售相关产品。游戏中，玩家化身音乐制作人，培育偶像，竞争粉丝的数量。官方认为，这部作品的游戏类型是"偶像培育体验游戏"。看上去只是以偶像歌手的美丽外表吸引玩家，但事实上游戏的模拟元素一点也不含糊。玩家不仅需要安排歌手的课程以培养其实力，还需与之沟通交流保证其良好情绪。到了选拔会时更要努力展示成果以求审查人员的好评。游戏的高人气不仅使得游戏中的偶像歌手活跃在其他多媒体世界，如动画片之中，NBGI 甚至还公布"真实 765 计划"，试图将偶像带入现实生活，接受真实世界的工作邀请。

虽然单纯的音乐管理游戏相对较少，但涉及到明星养成的游戏其实还有很多，只是它们中的大多数与音乐毫不沾边罢了。如何同时带来音乐与养成的双重乐趣是音乐管理游戏需要解决的问题。从玩家对偶像大师系列的热情来看，音乐管理游戏尚有潜力可以挖掘。

结语

从游戏设计的实践来看，游戏类型的细化与融合是其发展的趋势。音乐游戏亦当依此规律变化。作为一种音乐元素与游戏机制的混合产品，音乐游戏带给了我们全新的欣赏音乐的方式，关于声音的游戏体验，不仅为其广泛的受众打下良好的基础，亦丰富了我们的生命。

《PaRappa the Rapper》制作者 Matsuura 认为，互动媒体最吸引人之处在于玩家能够真正参与到音乐表达之中。许多评论者也赞同 Rock Band 系列的成功来自于年轻人渴望成为摇滚明星的愿望。游戏经常被看作现实的抽象模拟，音乐游戏也不例外；相对于传统音乐演奏方式而言，音乐游戏较低的门槛并未减少太多音乐表达的乐趣。一曲终结，跳舞毯上的高手们得到的俨然演奏会一般的愉悦。音乐元素是这一游戏类型的天然优势，游戏性则更是音乐游戏立身之根本。

与其他游戏相比，音乐游戏的历史要短许多；虽然起步较晚，音乐游戏却在发展初期即达到了高度成熟的状态，其后的游戏设计大多沿用已有的概念与机制，创新极少获得真正意义的成功。这与玩家求新求变的游戏需求相抵，亦是音乐游戏进一步发展演化的动力所在。

作为玩家，我们期待传统音乐游戏的进化，更期待新的类型与新的体验。

NEWS

■苹果拟建新园区形似飞碟

财大气粗的苹果近日准备在美国加州库佩蒂诺市拟建一个新办公园区，其形状酷似巨大的飞碟，占地约175英亩。主要建筑包括一座环形的办公楼、一座可容纳1000人的礼堂、一座健身中心。“飞碟”的中央区还有大量植物栽培。这座未来感十足的办公园区还要在市规划委员会和市议会上举行公开听证会才能决定动工。不过将来如果这个建筑物建成，忽然在某个时候飞起来世人也不会太惊讶吧……



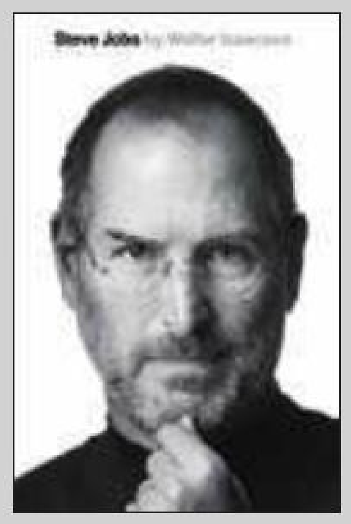
■苹果或将于美国时间9月7号发布iPhone 5

一年一度的苹果iPod发布会都在九月初举行，有人称如果不出意外的话，今年将于美国时间9月7日举行。本次发布会除了公布新款iPod之外，各界消息人士一致认为iPhone 5也将首次亮相，并于10月开始上市销售。



■《乔布斯传记》将于今年11月21日出版

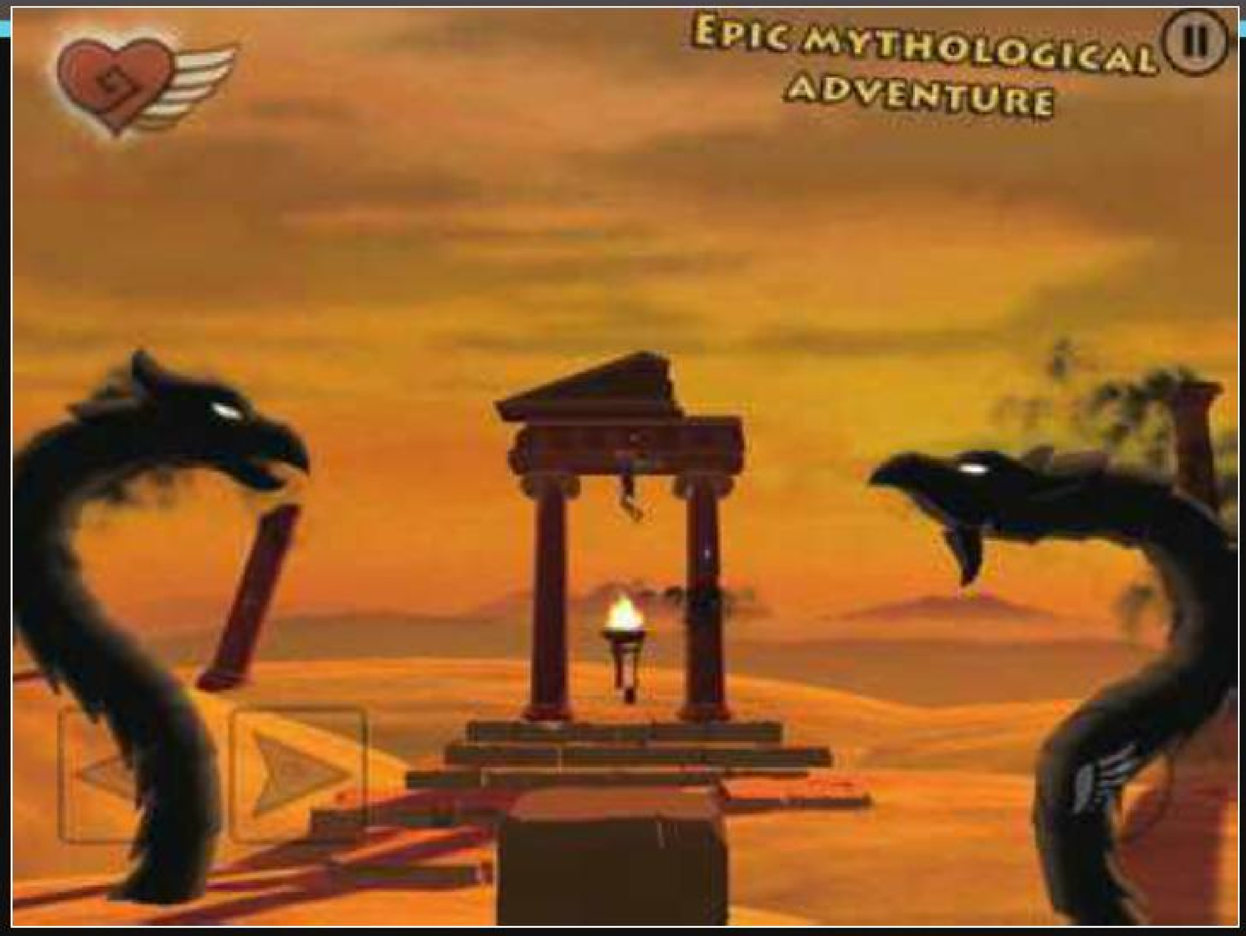
作为“苹果教教主”，史蒂夫乔布斯的个人传记将于今年1月21日出版。该书作者Walter Isaacson透露，本书早在今年六月就完成了，往后的时间一直在校对和编排。传记中包括了40个与乔布斯有关的访谈，其中包括乔布斯的家庭成员、朋友、工作同事甚至竞争对手，总采访人数超过100人。



夜神战记 NYX QUEST

iOS

本作最初是在WiiWare上登场，备受好评后移植到各个平台的。故事讲述了拥有一对翅膀的女孩夜神尼克斯，下凡人间寻找她的青梅竹马伊卡洛斯的故事。玩家将在沙漠和神殿等场景面对希腊神话中的残暴怪物，在众神的帮助下完成自己的冒险。本作是典型的横版过关游戏，尼克斯的动作核心是五段飞行能力，消耗完五次后只能落地才能恢复。此外按住飞翔键还能让尼克斯在空中滑行一段时间。除了基本的平台动作，玩家还可以直接触摸屏幕改变场景、操纵风向等等手段帮助尼克斯过关。本作的画面非常有凄凉的美感，解谜和动作设计在iOS游戏中也属于上乘，喜爱传统游戏的玩家不妨试试。



源平大战绘卷 Samurai Bloodshow

iOS

本作由世嘉出品，属于《植物大战僵尸》的卷轴塔防游戏。游戏的资源分配和出兵方式与同类塔防游戏大同小异。敌人一波一波从右侧袭来，玩家不断出兵与其对抗。士兵的升级方式是将两个一级兵种放在一“起合”二级兵种，在地型紧凑的情况下大大提高了战略性。此外士兵的轴移动也是需要消费资源的，而资源是随时间徐徐回复。本作的节奏偏慢，一个关卡配备了不同难度，高难度下战略性才能凸显。其实本作最吸引人的要数独特的画面和音乐了。日本平安时期卷轴画一样的UI和战场设计充满古香古色的美感，让人产生一种“艺术画”动起来的错觉。音乐更是采用了现代电子乐和日本中世纪能乐混合的编排风格，绝对让人过耳不忘。本作堪称精雕细琢，价格也高达6.99美元。







粘土行星 ねんどろいど惑星

iOS

以销售动漫模型周边而闻名的日本厂商Good Smile Company（简称GSC）很多人都非常熟悉，GSC不断推出的粘土模型，更是以可爱的造型与极高的可玩性，在ACG爱好者中一直享有居高不下的人气。近期GSC在iOS平台上推出了一款名为《粘土行星（ねんどろいど惑星）》的免费游戏，游戏收录了至今所有200余款粘土情报，如同一个图文并茂的资料库。此外，玩家还可获知GSC最新的预定和出货情报，包括普通PVC以及粘土。当然，《粘土行星》最核心的部分就是一个以粘土为操作角色的塔防游戏。塔防总计6大关60小关，全部通关要三四十个小时。玩家过关后根据评价获得金、银、铜币的奖励，这些硬币可以在扭蛋游戏中使用以获得新的粘土角色，玩家甚至可以在鉴赏模式自由欣赏这些粘土的3D模型，或者通过AR摄影拍摄出虚拟与现实相结合的粘土照片。如此厚道这么有爱的游戏竟然是免费的，大家还在等什么呢！（笑）





指尖音乐汇

你是否有过这样的经历？下班后拖着疲惫身躯，在混杂着浮躁与烦闷的归途中，往日的大作却无法提起兴趣，益智游戏又太过伤神费脑。听听音乐，放松身心固然是不错的选择，却又稍嫌单调。这种时候，何不让指尖跃动，来一场属于自己的音乐会？

TAP SONIC
触摸版 DJMAX
Android

《TAP SONIC》是由韩国著名游戏开发商 Neowiz Internet 收购 PENTAVISION（《DJMAX》开发商）后推出的音乐游戏，和《DJMAX》系出同门的它同样受到了玩家们的一致好评。

游戏不愧为名门之作，画面华丽而细腻，在乐曲节奏感上的把握非常的到位，触屏体验比起按键操作要直观和有趣很多，长按，侧滑，以及跳跃的点触，让玩家全身心投入乐曲的同时，也有一种随着音乐舞蹈的感觉。三种谱面，三种难度可以满足不同水平的玩家，当然也有加速、镜像、淡入淡出等变态特效供发烧友们磨练身心，而且再也不用为那嘎吱作响的按键而心疼半天啦。

游戏采用本体免费，歌曲付费的收费机制，不定期的会有一些免费的歌曲供玩家体验。购买歌曲需要专用的游戏币，充值对于国内玩家而言虽说有一定难度，不过在“爱”的面前想必不是什么问题。乐曲方面非常豪华，收录了 170 多首当红流行音乐，其中不乏《DJMAX》系列的名曲。总之，喜欢音乐游戏或是《DJMAX》的玩家千万不能错过。





Beat the music
古典乐，新体验
Android



《Beat the music》同样是一款来自韩国的音乐游戏，不过在游戏的方式以及乐曲的选择上都别具一格。

乐曲方面，游戏收录了众多古典钢琴名曲，如贝多芬的《悲怆》、帕赫贝尔的《卡农》以及巴赫的《Air On The G String》等等。加入了混音等一些电子乐元素后，让这些古典乐有了全新的感觉

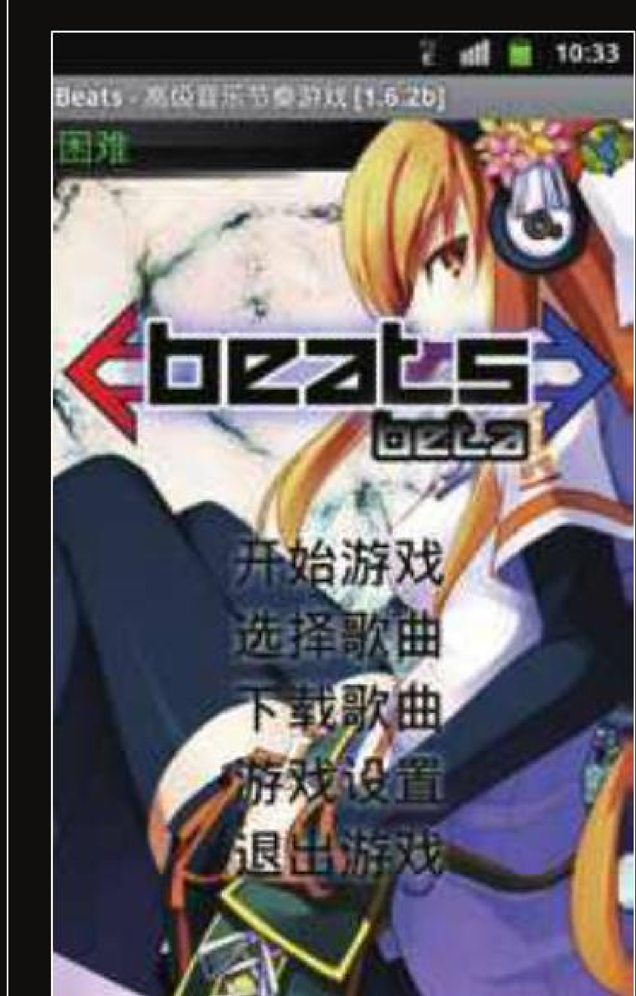
游戏的方式也很特别，六个触摸点分列在屏幕的左右两侧，屏幕中央的光圈会向两侧散发不同颜色的光圈，玩家们只要随着音乐的节奏，在光圈到达触摸点后轻触对应的区域即可。看似简单的操作，首次接触的时候笔者还是免不了一番手忙脚乱。不过只要熟悉之后便能体验到非凡的爽快感，大气磅礴的古典乐配合流光溢彩的绚烂画面，还真的有种在音乐厅里恣意挥洒的成就感呢（笑）。

Beats
ACG 音乐盛宴
Android

与前面两款由专业开发商推出的游戏所不同，Beats 是一款完全由 ACG 爱好者创作的音乐游戏。虽然在画面的表现力及操作体验上比起商业作品仍有不小的差距，但在这里却能够体验到《Only my railgun》、《恋愛サ－キュレ－ション》等众多 ACG 名曲，动漫迷们有什么理由错过它呢？

游戏的理念是创作与分享，玩家们能够免费享受到他人制作的乐曲，也可以为自己喜欢的歌曲创作谱面，然后与其他玩家分享。这不，又有高手分享了初音家族的游戏音乐包，《世界第一公主殿下》、《初音未来的消失》等等一应俱全，身为初音 FANS 的笔者自然是毫不犹豫的收下啦！

游戏的方式分为两种，落下式（Tapbox）和触点式（osu！），大家应该都比较熟悉。触点式在节拍的对应上有些问题，落下式的体验则会好上不少。也让我们一起期待开发者能不断的完善这款游戏，让更多的玩家体验到这场 ACG 的音乐盛宴。





■联通引入 iPhone 5 已无悬念

8 月 17 日，消息人士透露中国联通的高层代表组成的谈判小组已经抵达加州库比蒂诺市，与苹果 COO 蒂姆·库克为首的苹果公司高层开始洽谈引进 iPhone 5 的具体事宜。据称此次谈判只是商定话费补贴等细节，而引入 iPhone 5 已经基本敲定。

●狙击 iOS5？ Android4.0 加速开发

随着 iOS5 频繁地发布内测版本，谷歌似乎也坐不住了。据苹果新闻博客 AppleInsider 报道，谷歌正加速下一代安卓版本“冰激淋三明治”(Ice Cream Sandwich) 的开发，以便赶在 iPhone 5 发布之前推出，给予硬件制造商更为充裕的调试时间，避免用户改投苹果阵营。

从现有的资料来看，Android4.0 将具备以下几点新特性。1）全新的 UI 及配色。2）统一 OS，不区分平板电脑和手机。3）多核处理器及游戏体验的优化。4）开放程序接口，允许读取 USB 设备。5）提供更为丰富的摄像头 API，支持面部的追踪识别等。6）或将采用最新的 Linux3.x 内核

值得高兴的是 Andriod4.0 并不会对硬件配置有太高的要求，谷歌的亲儿子 NEXUS S 将会率先得到升级。网络上已经流出 NEXUS S 运行 Android4.0 测试版的截图，不过从版本信息上看，内核版本仍然是 Linux2.6。



●愤怒的小鸟玩 3D

根据国外媒体的报道，红透半边天的《愤怒的小鸟》将于今年十月推出首个 3D 版本，并将率先登陆 LG 旗下的裸眼 3D 手机 Optimus 3D。不过据 LG 方面透露称，10 月推出的 3D 版本将只是原先 2D 版的“升级”版本，并非全新的 3D 版，着实让人有些摸不着头脑。不管如何，这些小鸟们能否借着 3D 的风潮让全世界的玩家再“愤怒”一回，让我们拭目以待。

●伤不起的续航时间

众所周知，移动设备的性能近几年疯狂的提升，但是可悲剧的续航时间是个谁都伤不起的话题。即使是 iPhone 也难逃这一尴尬的瓶颈

德州仪器（Texas Instruments）高管布莱恩·卡尔森 (Brian Carlson) 表示，公司正在开发一款全新的芯片，以大幅提升移动设备的电池续航时间。并且 2013 年的 OMAP 芯片将使用全新的 20 纳米制造工艺，可以实现真正的“全天续航”。今后德州仪器将把研发重心放在芯片的效率，而非性能上。

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn



插画：木仙&西达

★我与Konami游戏的故事征文活动已经结束。最近一期时间内，此类来信的数量占了来信数量的30%左右，难能可贵的是这些来信里绝大部分征文的字数都在800字以上，看来Konami确实是中国玩家的好朋友。由于时间关系，中奖名单需要等到下期杂志才能公布，请各位拭目以待。本期杂志便已经收录了部分精彩文章，凡收录者均有奖品可拿。不过有不少来信都没有附上通信地址，以至于无法发放奖品，这里也特别强调一下，请各位已获选但未附上详细通信地址的读者见到本期杂志后迅速与我们联系，注意来信时要在标题注明是补中奖地址，附件里要附上原文，以防有人冒名顶替。

★279期杂志里介绍了华尔兹在过关的时候为X360交了150元税的故事，一位自称在海关工作的读者来信为他打抱不平，他说按照国家规定只有价值超过5000元的商品才会收这个税。不过呢，虽然华尔兹损失了150大洋，但事情发生后收到了无数慰问信，搞得华尔兹俨然成为了读者心目中的悲剧英雄，一时间人气暴涨，真可谓是塞翁失马、焉知非福。

★下期杂志（也就是282期）上市之后就是东京游戏展时间了，从目前看来今年东京游戏展应该是SONY挑大梁了，因为任天堂一向不参展，微软日本最近表现不佳。今年PSN黑客事件中，PSN日服是最晚恢复的一个，加上年底还有PSV，SONY肯定要向粉丝们表表决心。

★开学了，吃螃蟹的季节也到了。这期杂志为大家准备了一个开学小测验，只要参加就有机会赢得TGS珍贵纪念品。部分题目虽然有点难度，但抽奖不要求全对，而且答案大部分均可在杂志上找到，想必各位已经胸有成竹了吧！

八卦角 你最喜欢的歌手／乐队／组合



最近收到广东读者吴旭的来信，信中要求各编坦白自己喜欢的歌手。这个问题很有意思，说起来除了胜负师喜欢张学友、九兵卫喜欢初音之外，其他编辑的喜好还真没人知道，于是本期八卦角就为大家曝光这一秘密！不过有几位过于博爱的编辑死活想不起来自己最喜欢的是谁，只好交了白卷。另外九兵卫竟然最喜欢……

我平时很少听流行音乐，对流行趋势也很不了解。要说喜欢的歌曲和歌手……我非常非常喜欢杨洪基演唱、明代杨慎填词、谷建芬作曲的《滚滚长江东逝水》。一唱三叹，尤其是最后一句“古今多少事，都付笑谈中”，历史沧桑感十足。

张信哲、Gackt、Damien.Rice、Dido、**ルルティア**……张信哲的歌是少年时代的梦乡；Gackt 是精神偶像；每次跌到谷底时听 Damien.Rice 都会惊喜转运；Dido 让我能体会到女人的心；而迷恋**ルルティア**歌声的人——即使再怎么面目可憎，我也会觉得这个家伙其实不错。

最喜欢的歌手是郑钧。大学时候，有一天同寝室的一个哥们失恋了，当天晚上他一个人坐在寝室里默默地唱着郑钧的歌，《天下没有不散的宴席》、《回到拉萨》、《赤裸裸》……经过这一晚上的魔音洗脑，我便从此喜欢上了郑钧。其实现在我听他歌的次数并不多，但每次听都有不一样的感受。其他喜欢的歌手也挺多，比如一直在关注的伊藤由奈、西野加奈等等，当然这种喜欢是不一样的。

最喜欢的歌手是“歌神”张学友。70后里张学友的歌迷实在太多了，我只是其中一员。收过一抽屉张学友的磁带；每次去 KTV 有一半歌都是唱 JACKY 的作品；洗澡时会不自觉地哼上几句学友的老歌，向偶像致敬，呵呵！

从《超时空要塞 边境》开始，May'n 的歌声便一直烙在心中不曾褪色，充满磁性的明亮嗓音如同高高在上的女王令人折服。无论是摇滚还是抒情，May'n 的声线总是那么张弛有度。不仅在日本人气急速攀升，她还数次来到中国，对国内的歌迷也同样亲和。《战场女武神 3》的 OP《**もしも君が愿うのなら**》可以说是本作今年最喜欢的一首歌，能在现场倾听 May'n 亲自演绎这首曲目也没什么遗憾了。（泪目）

一般来说只要是好歌就都喜欢，所以感兴趣的歌手也比较多，比如 Katy Perry 和 Lady Gaga，男歌手方面一直喜欢 Justin Timberlake，但是他近几年都没什么大动作，甚至开始演电影了……乐队同理，有好歌就喜欢。

喜欢的太多了，硬要说一个的话听得最多的应该是 EMINEM 吧，作为白人 HIP-POP 歌手爆发力十足的唱腔很赞。那么多歌里我最喜欢的是 The kids 这首歌，温馨的旋律和他的唱腔搭在一起颇为有趣。顺便一提，女歌手的话我喜欢宇多田光，是不是风格跨度很大呢？

最喜欢的歌手自然是 Bob Dylan 啦！喜欢的乐队啊歌手啊就太多了，喜欢的乐队风格多是 Brit-pop，比如 Radiohead、The Verve、The Cure 等等，还有枪花、空中铁匠、齐柏林飞艇这种老牌经典金属乐队就不一一列举啦，当然还少不了谁都喜欢的 Nirvana、Manson 之类的。其实“最喜欢”真的不太重要，“最近的一段时间听得最多的”才能反应一个人的生活和精神状态。当然，Dylan 是每天都要听的，老爷子是挖不尽的宝藏啊！

可能 Linkin Park 是通过《变形金刚》的主题曲才被更多的国人知晓的吧。我是在初中的时候接触这个乐队的，当时一首《Faint》让我印象深刻，心想主唱的声音怎么能如此歇斯底里又震撼人心，从此就迷上他们了。我觉得他们的歌曲有个特点是，很耐听，越听越有味道、越有感触，尤其是新专辑《A Thousand Suns》。

最喜欢村濑由衣。她从小在一个喜欢音乐的家庭中长大，15 岁的时候怀着歌手梦上京。高中时拜入了山下美音子的门下开始从基础的发音练习学起。明治大学时期结成了摇滚乐队，之后在东京都内的 Live House 中演出籍此磨练自己的唱功，精通从爵士乐到巴沙诺瓦等多种音乐形式。如果你无法从上面的资料中联想到她是谁，那么以惊为天人的嗓音与其无懈可击的张力把日本古代战国时期毫无保留地呈现给大家的“《天诛》系列”主题曲，想必能帮助你回忆起来。

本期流行游戏

《苍翼默示录 连续变幻 Ⅱ》

九兵卫、纱迦、狼来了、洛克、华尔兹

你又选 HARD？

——由于狼来了的技术要高过其他人一筹，因此凡是挑战他的人都被认为是选择了 HARD 难度。

《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 G》

八重樱、九兵卫、奈落

想把家里的猫也打扮成艾露猫那样……

——被游戏中各种造型的猫猫萌翻的八重樱

《勇者 30 Ⅱ》

狼来了、纱迦、天行者、金馆长

3、2、1……0.9、0.8……哦，终于冲进村子了，30 秒后爷还是一条好汉！

——惨死多次的金馆长

猛拍一砖 被拍人：纱迦

指尖映温柔：

第 280 期 123 页，X360 购机推荐套餐，光主机就是 2250 元，总计居然是 1600 元，难道此人数学是体育老师教的？

猛拍一砖 被拍人：金馆长

北京 张钧：

第 280 期第 120 页左下方的大字，写的是豪鬼，但这个角色应该是狂鬼。豪鬼和狂鬼是不一样的，不一样的！

本期名场面

还敢更雷一点儿么

某天下午，编辑们正在紧张地赶稿中，整个办公室内只听到键盘的啪啦声以及窗外知了的鸣叫声，突然间有人发话了——

狼来了：金馆长你把“男者三十二”的全名发我一下。

金馆长：什么“男者三十二”？

狼来了：就是你做攻略的那个游戏啊！

金馆长：哦，那个叫《男者 30 Ⅱ》，不是“男者三十二”。

狼来了：念快了不都一样吗？

金馆长：这游戏的原名是“男者 30 SECOND”，SECOND 既有 2 的意思，又有秒的意思，乃是双关啊！

天行者：我说这游戏不如直接改名算了。

奈落：那照这么说，《王国之心 358/2 天》应该改名《王国之心 179 天》喽！

八重樱：不要侮辱我家野村做的游戏！玩你的《地牢围观Ⅲ》去！

奈落：《地牢围攻Ⅱ》攻略早就写完了，我现在正在写《上古卷轴Ⅴ 战斗力突破天际》。

星夜：插一句，“《杀手》系列”上一作“BLOOD MONEY”我们杂志怎么翻译的？

洛克：明显是《杀手 血汗钱》！

星夜：……

纱迦：你们这些名字，和人家台湾媒体翻译的比起来，战斗力只有 5 啊！

众人：你又看到什么雷名字了？

纱迦：iOS 平台上有个挺好的游戏，叫《CUT THE ROPE》，我们这边叫“切绳子”，你们知道吧？

华尔兹：这么简单的游戏名，能雷到哪里去，有“魔兵惊天录”（《猎天使魔女》）雷吗？

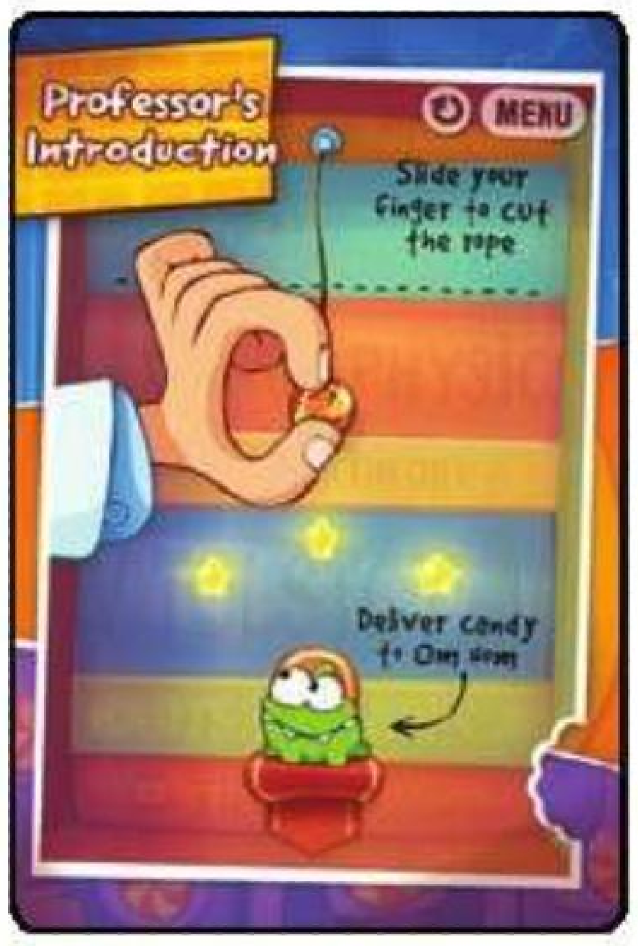
纱迦：雷太多了！

天行者：有“杀无双”（《战锤 40000 星际战士》）雷么？

纱迦：雷十倍！

九兵卫：给点提示吧，几个字？

纱迦：11 个字！



（于是编辑部里沉默了……）

纱迦：公布答案吧！《我的蛙蛙哪有那么爱吃糖》！

众人：还敢更雷一点么！

我与Konami游戏的故事

FC帝的Konami情结

5 年了，终于把日版的 1050 张 FC 卡带收齐了，其中的辛苦难以言语。

Konami 是我儿时的梦想，有时候仅仅看到 Konami 的标志就让人兴奋。

记得是 80 年代，可能是 84 或 85 年吧，父亲出差日本带回一台红白机，我从此迷上了游戏。从 FC 开始我最喜欢的游戏公司排序：Konami，Capcom，Taito，Square，Enix，Tecmo，Koei 和 Nintendo，前 3 家是动作大家，中间是 RPG，Tecmo 和 Koei 都有些不错的游戏，Nintendo 也仅仅喜欢《塞尔达》、《火纹》、《银河战士》。

但是 Konami 的游戏几乎所有的都喜欢，无论是像《魂斗罗》、《帝国战机》这样的射击游戏，还是像《七宝奇谋》、《恶魔城》这样的动作游戏，还是其他的运动/模拟/RPG/益智游戏都非常喜爱，可以说每款都喜欢。感觉 Konami 的游戏不仅涵盖所有游戏类型，而且每款都有自己的特点和长处，这是其它游戏公司所欠缺的。总的来说，就 FC 而言，游戏音乐也相当棒。

工作和家庭的压力太大，使得我现在已经没有时间玩游戏了，不过每当我看到 Konami 的标志在屏幕上出现时，总会有极大的满足感在心头升起，因为我知道，一看到这个标志，享受的时刻就在眼前了。文：银河落枫



纵观柯乐美的游戏军团，无数经典游戏留在心间，激情四射的《魂斗罗》，惊心动魄的《寂静岭》，豪迈奔放的《PES》等，都在某的心中刻下了不可磨灭的烙印。但某最喜欢的是充满爱意的《Love Plus》系列。某日偶遇一位相貌与爱花相像的女孩，结识后，一切按照朋友模式发展，同时，与爱花的恋爱模式也进行中。但正如《PES》的起脚、射门、中柱、弹出，现实中的“爱花”拒绝了某。虽然情绪有点低落，但一点也削弱不了某对 Konami 的爱，和爱花的日子总是要过下去滴。

某认为柯乐美的游戏不仅有游戏性，而且有人情味。希望柯乐美能够日益强大，制作更多的游戏给广大玩家。文：zgnhlyf2011

从童年的游戏厅到少年的 FC，再到青年的 PC 及次时代主机，不知经历了多少个激情的日夜，我不时地问自己：你快乐吗？回答是肯定的：我很快乐！虽然游戏旅程永远走不到终点，但是真正让人留恋的则是沿途的风景。期望在以后的日子里能有点时间再去玩玩游戏，同时也希望 Konami 能有更多的经典作品出炉！文：游戏迷 李辉

因为 PS2，我认识了潜龙谍影；因为潜龙谍影，我认识了 Konami；因为 Konami，我认识了小岛秀夫。《潜龙谍影 3》是我接触此系列的第一作，从此我就疯狂地深陷其中不能自拔了：宏大而又细腻的世界观、精细的人设和动作、随处可见的风趣幽默的小设定……无不体现着制作人及其团队的给力的工作态度和设计功力。Konami 创造了一个伟大的游戏人物，更创造了一个伟大的游戏。我爱屋及乌，又尝试了 Konami 其他系列游戏，如《WE》、《寂静岭》、《Love Plus》等，也都深深地打动了我。从此以后，我就彻彻底底地成为了 Konami 的真饭。Konami，我永远爱你！文：杨涵

仰望星空，有一颗闪闪发光的银星引领我走向游戏的世界，它就是 Konami！

说起与 Konami 的故事还不能不提起父亲。父亲在他少年时期已经和 Konami 打过交道了，经常跟我晒他以前一命通关《魂斗罗》的经历。但一次意外，父亲得了肾病，需要肾移植。手术后的他意志消沉，一蹶不振，整天无所事事。为了令父亲振作起来，我不惜一切代价，最终还是 Konami 的《Winning Eleven》让他振作起来。每天和父亲对打，让他重拾自信，再协力打杯赛、联赛，让他身临其境，恢复精神。

经过两个月与 Konami 之间的治疗，父亲终于变会原来神采奕奕的样子！后来他还说了句话：还是 Konami 的游戏作用大啊！

父亲现在还对 Konami 的游戏情有独钟，而对我的影响也是巨大滴！多亏了 Konami，我父亲才得以康复，若没有他，我都不知道怎么活了！

在我的心目中，只有 Konami 才能创造出独一无二的游戏。无论是享受游戏的乐趣还是治疗心病，Konami 的游戏都是振奋人心的，都是我最爱的！

仰望星空，那颗最耀眼的明星还在闪烁，愿此星永远发光发亮，照耀整个夜空！文：张智昱

Email 彩雪：昨天被 JS 骗了，我好恨啊！我们这里的 JS 卖游戏机可以给你开办公用品的发票，我一直都没要这玩意儿。昨天买 X360 的时候心血来潮，要了几张发票来刮，结果一不小心刮出一个 3000 元奖金。可恨的 JS 看到之后建议我再买台 PS3，这样就全机种制霸了。结果我脑子一热也没多想，就把发票给了他，抱了台 160G 的 PS3。后去一查 UCG 才知道，原来 PS3 才两千出头，我那个恨啊……

你这分明是炫耀贴。



通化 或或：当初看到 Gouki 的小编形象时，我就想，第一个穿篮球队服的小编什么时候出现呢？最开始幻想着是我自己（＝＝！），当我看到华尔兹的时候很高兴，终于看见篮球队服啦，还是尼克斯队。如果是我的话，我也许会穿湖人或是公牛（＝。＝）华尔兹 190cm？打什么位置的？能飞扣吧？

看来这位读者是 KOBE 或者 ROSE 的球迷吧？华尔兹在大学篮球队是打小前锋，因为队中有 196 的中锋和 193 的大前。飞扣我不行，我是跳投系的。

河南 开封：编辑们求解啊，我现在每次买 UCG 都要到书报亭去买，但书报亭老是很晚才到书，搞得我很郁闷。请问有没有别的办法买到书，或者直接向编辑部订阅一年可不可以呢？

其实绝大部分读者都是用你觉得很郁闷的办法来购买杂志的。如果你想快一点的话，可以尝试在 ucg.cn 上通过淘宝购买杂志，当然由于有邮费的关系你要多掏一些钱。订阅的话当然也可以，你可以在当地邮局打听订阅方法，2012 年的征订工作应该很快就会展开了。不过个人不推荐这种方法，因为邮局的速度非常慢。

金刚狼？

剧本：狼来了



一台小霸王“学习机”，一张《魂斗罗》，就是承载我儿时记忆的载体。那时真是单纯，好像一切的欢乐与悲伤，就是这么一盒游戏卡带。

90 分与 70 分的区别：90 分代表每天放学可以玩 1 个小时《魂斗罗》，70 则代表《魂斗罗》要被锁起来。为了一个小时的《魂斗罗》，弟弟与我在考试前拼命背书，在考试后祈祷上帝、菩萨、玉皇大帝让老师眼睛花一点，不要发现 3 和 8 的区别，不要看到我把 96 写成了 69。得了满分的人可以在睡觉前与 BOSS 大战几回合，考砸的人只能在客厅玻璃外可怜巴巴的望着。“妈妈，让弟弟进来和我一起玩吧，我只玩半个小时，另外半个小时让给他好不好？”

《魂斗罗》证明一句真理——快乐是简单的。因为《魂斗罗》，老师的批评只能在大脑中逗留到游戏音乐响起；因为《魂斗罗》，与弟弟的感情在合作通关中越来越深。15 年过去了，弟弟与我都已经长大成人，我依旧在学习，但已经不再是为了一个小时的《魂斗罗》，我们仍旧吵架，但原因早已不再单纯。游戏玩了 15 年，却再也没有起初的那份感动。一张十块钱的《魂斗罗》，给了我一份欢笑与泪水，给了我一份简单与达观，一生的记忆，感谢你，永恒的“魂斗罗”。**文：张智昱**



小时候玩红白机，从来不看游戏开始前的 LOGO，一路 START，也不知道什么游戏制作公司，还以为所有游戏都是小霸王做的。后来表哥纠正了我的错误，他说有家日本的游戏公司叫任天堂，所有的游戏都是他们做的。这让我恍然大悟，明白了为什么上了几年学还是看不懂游戏里的字。**在我脑中，日本就是一座挂着任天堂招牌的大楼，不断地生产黄卡。后来长大了觉得他们不断地生产黄片儿。文：杨松**

我和我老婆结婚时没有买房，省了一百多万（汗），这省下来的钱我就用来出国了。不过别人出国是旅游或出差，我出国是去看球。说实话我本来是个半球盲，平时也就看看世界杯和冠军杯决赛。不过自从大学时受同学影响爱上了《WE》之后，我就基本上只玩这一个系列了。为了更好地玩懂游戏，我也开始每周追看五大联赛，到后来渐渐无法自拔，也因此认识了我现在的老婆，她也是一个狂热的球迷。可以说我现在这个样子完全是受《WE》影响而变成的，这是《WE》的魅力，也是 Konami 的魅力！**文：wuweichen1986**

说到 Konami，我早在对异性开始产生企图的年龄以前就与之结缘了。和很多朋友一样，我也是从它出品的游戏开始进入色彩缤纷的游戏世界的。慢慢发现它真是一家乐于搞怪的欢乐工厂。其他厂商在集结旗下人气角色搞乱斗时，一般都要搞成“正剧”。而 Konami 的乱斗却从不吝惜角色们的面子，大多是恶搞作品。就算是一些主题悲伤阴暗的游戏，也总会出现些主角穿鸭子鞋之类的事情来破坏气氛。这些都让我想到《蝙蝠侠 黑骑士》中小丑的经典台词“why so serious?”

是的，Konami 教我的正是这句话，何必那么严肃？把自己太当回事，会丢失许多欢乐。把困难太当回事，会加大攻关的负担。不当回事，就算失败了也可以轻松笑笑再来。靠着这家欢乐工厂生产的欢乐，我走过了很多的坎坷。也许现实生活中不是什么事都可以笑，不是什么时候都可以开心，但如果更多人能体会 Konami 这种欢乐精神，学会小丑一样用发自肺腑的笑声去挑战现实的话，这就不再会是个充斥压力的时代了吧？。**文：roncox**

Email Yuluohua：金馆长一定喜欢看韩国喜剧，比如《金馆长对金馆长对金馆长》。我想你一定是因为看过它便起了这个名字的吧。所以金馆长的新形象一定是长着胡子穿着道服的面具男（或是大叔）或是手持竹剑的剑道师或者是拿双节棍的李小龙小子。

1. 我最喜欢的是谍战题材的国产电视剧……正牌金馆长的英姿我只看过 GIF 版的。
2. “长着胡子穿着道服的面具男（或者大叔）”……这个跟本人（真人）形象太过接近，被画师毅然决然地拒绝了。
3. 双节棍么……我不太擅长用那种容易自伤的兵器，如有可能请配给我一把 M16，谢谢……

人不可貌相

剧本：金馆长



本期最活跃读者

自称奎爷的徐龙读者每隔三四天就会收到他的来信，来信内容也是五花八门，给编辑们带来了不少乐趣。比如：

诉苦：很感谢你们，因为我现在上班下班的生活已经麻木了。而我下班由于在宿舍，同事们也都在上班。在机场实际上是一样白天黑夜颠倒的生活。而我在这些时间里惟一能聊聊天的也就你了。我已经迫不及待地想看下半月刊了，只可惜书报亭到货太慢……

坦白：《爱丽丝 疯狂回归》我非常想玩。裙子下面的故事我非常喜欢。

点评：《鬼泣 3》在我心中是神作，1 代是经典。但是 4 代找个愣头青就把丁哥赶到 2 线，5 代直接换成吸毒青年。Capcom 估计是公司大楼没装避雷针，被雷多了。

安慰：希望八重樱同学不要难过，等 PSV 出了我们可以同时购入，到时候大家可以一起战斗。你可以继续萝莉裙疯狂回归。我可以继续战神斯巴达秃驴。

恭喜徐龙读者荣获本期最活跃大奖，作为奖品的红包已经寄出，记得往里面装个一两百的再寄回来。

Email 血々亦£痕：我是老读者了，一直很想给编辑部写封信，哪怕只是问候一下。但是我太懒，每次抽奖的时候我都是把东西填好了，信封装好了，地址写好了，感言先写了，然后那信封就呆在我的包里，直到第二年。所以我一直与 PS3 无缘。我有两台 X360，一台玩正，一台玩 D。但是我始终想要 PS3，奇怪的是我是个软饭……我是不是有病？

关于你的问题，我们专门请来编辑部里某位大学就读心理学的砖家，得出结论如下：你是一个标准的软饭，但玩过较长时间的 PS2。你的游戏经历使得你对 PS3 上的部分独占大作很感兴趣，所以你很想有一台 PS3，但你内心深处的软饭情结在阻止你的这一行为，所以你每次都不会参加抽奖。你觉得自己太懒，其实是你自己在麻醉自己不要尝试去获得 PS3。不知你觉得这个分析如何呢？

Email 斯介克汀：1. 这期暑期特刊我用一天时间看完的，内容不错，很充实哦，给天行者的专栏囧囧游神强烈鼓掌！很有趣的内容，平时都没去注意。2. 迷你攻略总动员的形式不错啊，简单明了。不过《灵异恐惧 3》你敢再加点图片吗？《外域》你敢再加点文字吗？

告诉你一个秘密：你喜欢和讨厌的内容全是天行者的。

我表示压力很大！

Email 陈峥：TGS 的报导嘛，最好能尽可能加大去现场的团队人数，像前段时间胜哥他们去香港的那样的散记我就觉得可读性，娱乐性都很高。此外就是可以当期特刊送上 TGS 的主题海报。在我记忆中 UCG 可是从来没有送过 TGS 的主题海报哦。



送海报当然没问题，不过最近两年的机械女海报着实让人不敢恭维啊，大家说说想要这样的海报么……

Email 文森特：吐槽下 2 位新小编的形象，话说上次看到金馆长还被误认为大叔的说，想不到形象竟然是《KOF》的 NAMELESS。而狼来了却是大叔样 话说这个原型感觉像是北斗神拳的山大王啊，初次看还以为小编名字打错了。





难怪我觉得狼来了的形象最近在哪里见过，原来是《北斗无双》里的牙大王啊，而且他手下的杂兵正好就是拿双爪的，原来如此。

我的爪子是两只的……

Email Arthur Windsor：把所有关于《最终幻想 X Ⅱ -2》的消息又看了一遍，故事是紧接着本篇，但是保护塞拉的斯诺不见了。要知道斯诺君可是为了保护塞拉不要命啊，再说了闪电姐不也是同意他们结婚了么，那不更应该保护吗！这剧情有问题啊，难不成你想学《最终幻想Ⅶ》的克劳德啊，扎克斯死后和爱丽丝又发生了恋情，但是又喜欢蒂珐。诺埃尔君到底会和塞拉迸发出什么样的火花呢？（话说这时候正是 MM 最脆弱的时候，野外发生点什么谁知道。）玩《最终幻想 X Ⅱ -2》的好不容易看到斯诺君要和塞拉结婚了，没想到啊！要不编辑们解释一下诺埃尔会不会成为第三者！

其实不光你有这个问题，所有玩过《最终幻想 X Ⅱ》的人都会有这个问题。特别是在 E3 宣传片里，连斯诺的几个手下都出来了，偏偏没见到他本人，不得不说这一定是 SE 故意的。很明显 SE 这是在吊大家的胃口呢，所以大家就表猜了，肯定猜不中的，还是专心等游戏发售吧。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



1名

北通 "MVP 球王 2 无线六轴震动手柄

一等奖

2名



北通 MVP（特洛伊无线震动版）手柄

二等奖

3名



北通球王 2（震动版）

7B 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

深圳　刘智泉

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

武汉	马劲草	西宁	艾栋之

二等奖 北通球王2（震动版）

北京	陈奇子	上海	姜乐旭
深圳	郭　祎		

三等奖 北通USB数据线312

北京	王轮广	福州	徐　山
广州	张涛鹏	成都	叶　乐
广州	陆飞运	重庆	周冠伦
厦门	孙杰心	包头	张雄利
武汉	林斌有	上海	刘以伯

三等奖

10名



北通 USB 数据线 312

本期问题

1. 说说你对本期杂志的总体印象和优缺点。
2. 东京游戏展意见征集最后一次！
3. 说说你对本期赠品的意见。

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

一刀有话说 Vol.36 （特别版）

2010 年，"游风艺苑" 栏目举办的 "月度最佳作品评选" 活动受到了广大读者朋友的关注与支持。今年我们的赞助商 "友基科技" 决定继续冠名赞助这个系列活动。而且，与以往半年的周期相比，本次活动将会为期一年。这次我们依然采用了月度评选的形式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。



具体到 9 月份，奖品设置如下：

优胜奖（1 名）：漫影 1000L 数位板（价值 980 元）
参与奖（8 名）：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行 "无冕之王" 的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

@ Email 失落真心：（280 期）感觉还是和以前的暑假特刊一样优秀，但希望每到这期时做个详细的购机指南，因为暑假是买机的时候，这个时候的价格和系统版本刷机问题等等给个指引。

在制作今年的暑期特刊之时，也曾考虑过是否要制作一个购机指南，不过最后被否决掉了。原因在于现在的 "软硬兼施" 栏目每期都有差不多两页篇幅来详细介绍这方面的知识，从价格到周边均有介绍，像你在来信中提到的这几点其实每期杂志都有写。如果再写一个综合的购机指南，势必会有大量内容重复。事实上当期杂志也有 "软硬兼施" 栏目，或多或少可以起到不错的指引作用。

@ Email 唯一の真爱：第一次用 Email 的方式给 UCG 写信，怎么感觉那么纠结啊！上次杂志上说下期光盘会出现八重樱的影子，然后我就一直琢磨着，这八重樱呢，是个萌妹子呢？还是个御姐呢？还是个怪阿姨呢？……（以下猜测省略）我现在几经被八重樱的影子萌到了，八重樱你要对我 "负责" 啊！

你是指上次《型可塑》里八重樱的现身吗？这期光盘里又有八重樱的影子哦，而且实实在在是影子哦！顺便告诉你，八重樱在编辑部的全部外号：小八、八老师、八姐、萝莉、萝莉御姐。

开学小测验！主机随便挑！

来自UCG小编的挑战状

考试啦！



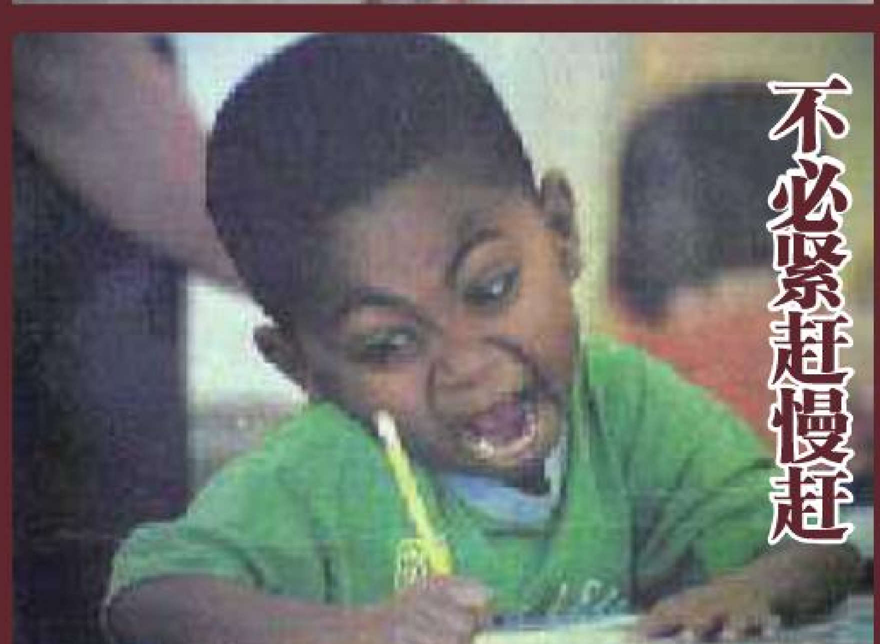
亲爱的同学们、朋友们：不少学校开学第一件事是不是小测验呢？这期“开学特刊”给大家准备了一份小测验，赶紧来看一下你的游戏知识是否过关吧！本次测验出题人是全体UCG小编，题目难度可谓不低，不过奖品诱人！如果你能够不借助外力自己全部答对，那么说明你的实力已经相当高深……

考场规范：









活动说明

1，以下前20道为单选题，每题5分，共计100分。最后一题为主观题20分，由编辑打分。全试卷总计120分。请考生将答案按顺序写在自备答题纸上，寄送至“兰州市耿家庄邮局99号信箱”，（邮编730000）或将答案发送E-mail至ucg@ucg.cn，截止日期为9月10日（邮件以邮戳为准）。

2，获奖读者将在全部来信玩家中抽奖选出，但状元只在90分以上的玩家中产生。

3，正确答案和获奖名单将在“TGS 2011特刊”中刊载，不见不散！



状元一名：

PS3、X360、Wii三大主机任选一台！
+ TGS 2011现场特别纪念品

榜眼两名：

PSP、NDS、3DS三大掌机任选一台！
+ TGS 2011现场特别纪念品

探花五名：

精美周边 + TGS 2011现场特别纪念品

除奖品外，全部获奖者还会得到一张精美奖状！

1，以下人物为师徒关系的是？

A. 特特莉与梅露露　B. 片仓小十郎与伊达政宗
C. 天海春香与如月千早　D. 酷栗宝与尤利·罗威尔

2，每个X360光盘游戏的初始成就上限是（ ）点？

A.100　B.200
C.1000　D.10000



注：活动解释权归UCG编辑部所有

3，以下哪个游戏的主人公与记者无关？

A.《超人归来》
B.《丧尸围城 2 番外篇》
C.《暴雨》
D.《暗影诅咒》

4，以下哪个游戏没有X360版？



A.《真・三国无双 6 猛将传》
B.《LIMBO》
C.《潜龙谍影 高清收藏版》
D.《英雄不再 危险地带》

5，在《勇者斗恶龙 怪兽篇》初代中，需要多少只金属史莱姆叠加配合才能得到一只黄金史莱姆？



A.8 只
B.16 只
C.32 只
D.64 只

6，一般情况下，以下哪一款游戏的奖杯/成就难度最低，是通常所说的奖杯/成就神作？

A. 街头霸王Ⅳ　B. 横行霸道Ⅳ
C. 铁拳 6　D. 凯瑟琳



7，以下哪个黑客组织是2011年PSN用户信息流出事件的罪魁祸首？



A.ANONYMOUS
B. 黑客帝国
C.X-MAN
D.V 字仇杀队

8，以下哪款游戏没有推出过官方中文版？

A. 战神Ⅲ
B. 无名英雄 2
C. 死神 灵魂燃烧
D. 逆转裁判 2

9，以下哪对组合中二者的关系与其他三对不同？

A. 三岛一八与风间仁（《铁拳》系列）
B. 但丁与弗吉尔（《鬼泣 3》）
C. 加百列与阿鲁卡多（《恶魔城》系列）
D. 杰克与泰达（《最终幻想Ⅹ》）

10，高岭爱花在十羽野高校所属的社团是？



A. 医学部
B. 网球部
C. 轻音部
D. 归宅部

11，《宿命传说》中斯坦的妹妹使用的武器是？

A. 棒棒糖　B. 法杖
C. 厨具　D. 餐具

12，《最终幻想Ⅶ》、《薄暮传说》、《龙之世纪Ⅱ》、《星之海洋Ⅳ》这四款RPG的共同特点是什么？

A. 角色的身材比例都是明显 Q 版
B. 全部是可以控制角色移动的动作式战斗系统
C. 全部都曾在一个以上平台登场
D. 最终 BOSS 都是白色长发的型男

13，《巫师2 王国刺客》的主人公盖列特的外号是什么？

A. 火狼　B. 白狼　C. 影狼　D. 色狼

14，《漆黑Ⅱ》的主人公能力非常强大，可以召唤各种恶魔协助自己作战，但如果碰到哪种东西就会让他暂时失去这种力量？



A. 强烈的光源　B. 大蒜
C. 圣经　D. 十字架

15，《幻境神界 大天使的崛起》中，将“力量解放”授予主角的大天使是以下的哪一位？

A. ガブリエル　B. ミカエル
C. ウリエル　D. ラファエル

16，在id本年度大作《狂暴》（Rage）当中，那颗将地球变为废土的小行星在国际小行星协会当中的编号是多少？

A.278　B.20117B　C.26-3　D.99942



17，《啪嗒嘭3》中，索那奇（Sonarchy）与可依鲁（Covet-hiss）的关系是？

A. 姐弟　B. 兄妹
C. 母子　D. 父子



18，《苍翼默示录》中，以下的哪一位不是六英雄？

A. 九重　B. 兽兵卫
C. 哈扎马　D. 奈因

19，下图是哪款FC游戏？



A. 银河武士（Zen Intergalactic Ninja）
B. 赤影战士（KAGE）
C. 忍者龙剑传 2（Ninja Gaiden 2）
D. 魔鬼总动员（Monster in My Pcoket）

20，以下哪款游戏的配乐是由Harry Gregson-Williams参与制作的？

A. 潜龙谍影 4 爱国者之枪
B.COD MW2
C. 孤岛危机 2
D.COD BO



21，请你讲讲对这半年来杂志的意见和建议。（20分）

读编交流
读编往来

EDITOR'BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



我家黑猫不可能那么喜欢看 UCG！ 摄影：anubis



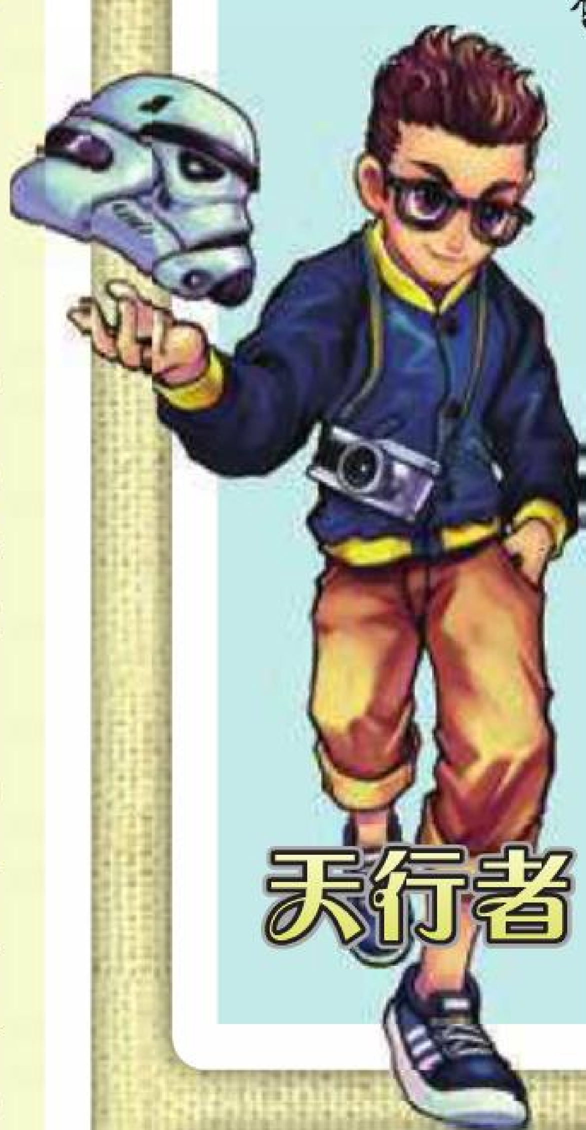
科隆游戏展"Gamescom"过后，让我更期待的游戏无疑是《暗黑 3》、《雷曼 起源》、《上古卷轴 V》这三款游戏。随着大量视频和游戏详情的陆续公布，之前对《暗黑 3》的几丝怀疑完全消除，这样的游戏确实配得上神作之称。其实这三款游戏还有一个共同点：个人觉得它们的制作者们不是首先将其作为商品，而是首先将其作为艺术品去打磨。这种态度无法让所有厂商学习，有些永远学不来。为艺谋，为稻粮谋，人心自知。

不知道读者朋友有没有同感，我们生活中的很多日常"对话"，其实很多时候不是两个人在交流"一件事"。而是说着说着，就各自说起自己想说的话了，除非有一方迁就，去追赶对方的话题，否则对话就要走向结束。这个时候迁就与被牵就往往是无意识的，当这种无意识成为习惯，就成了两种人……

在某个烈日直晒的中午，一位早产的单身母亲生下一个女婴。母亲和孩子的哭声却同时想起，女婴是一个怪胎——后脑勺儿长了一只眼睛。但孩子毕竟是自己的心头肉，母亲万倍呵护着她，避人耳目。时光荏苒，长到 14 岁的女孩竟生得才色兼备，并用长发适当遮住了脑后的眼睛，这个小秘密渐渐只有她和母亲两人知道。那只眼睛对女孩的生活也并无影响，只不过她习惯了转身离开后，还能隐约看到背后人们的脸……（待续）

本期个人签名

不管烟波与风雨，载将离恨过江南。



《战地 3》的多人模式真是太赞了！不管别人说它虚张声势也好，预告片唬人也好，到游戏发售的那一天他们都会通通闭嘴的；《COD MW3》虽然在这次 GC 上相对低调，但是我也非常期待生存模式的表现，另外传言 Ghost 将会回归，不过 Craig Fairbrass 在系列中分别给两位角色配过音（Gaz 和 Ghost），指不定本作又是一位新角色嘛。总之这是两款风格迥异的 FPS 游戏，都是好游戏，我都爱！

Google 以 125 亿美元收购 MOTO 的移动部门；小米手机以超低售价超高配置让所有国内厂商颤抖；在小米手机正式公布的同一天，CyanogenMod 宣布加盟三星……哈，越来越有意思了！另外，最近网上泄露出了 Mango 正式版的 ROM，用户可以自行刷到正式版了，哦也！不过官方中文版还得再等等，"传闻"是 9 月份哦。说到这里顺便再说两则"传闻"吧：iPhone 5 今年 10 月发售，iPad 3 明年 3 月发售，别信我说的！

《钢的琴》虽然不合我胃口，但是其怀旧的氛围让我瞬间回到了小时候……令人怀念又令人感伤。

本期个人签名

幸运儿并不多，而我却是其中一个。



【工作】《最终幻想 零式》试玩版放出来的那天，因为手头上的工作没做完且当天内必须完成，于是只能看着八重樱和金馆长玩得天昏地暗然后痛苦地将脸扭回屏幕前赶工…当小编最痛苦的事也许就是看到喜欢的游戏却没时间去玩吧。

【宠物】从上期截稿后，家里就多了一位新成员——1 岁的金毛宝宝，男生，名字是上一任主人给它起的，叫"Woody"。相处两周后发觉养狗除了不用操心它的学业外，其他方面和养个小孩无异，而花费在"健康"方面的精力更是有过之而无不及。

【桌游】某日和朋友玩名为"快手图腾"的桌游，右手掌心在抢图腾的时候被对方的手指甲刮掉了一大块表皮，第二天打字都不利索…虽然危险了一点，不过仍然向大家推荐这款考验瞬判与手速的桌游，记得带好手套（笑）。

【游戏】阴差阳错地在《初音》上战翻了《掌机王 SP》的撸叔，然后第二天对战《苍翼》的时候被白菜的拉格纳抽得满地找牙，旁观的撸叔坏笑地说了三个字："现世报"。

本期个人签名

看不见未来的事情就要及时放手，祝狮子座的朋友们生日快乐。



距离《生化危机 重生精选集》的发售日越来越近了，整个人的心情也就越来越好了，没错，《生化危机 4》对我来说就有这么大的影响力，它是我无比珍贵的回忆啊！

这段时间把 Emily Blunt 的所有电影都拿出来重温了一遍，气质高雅同时又极具幽默感的她，只要一亮相总有种特别的气场，当年她在《The Devil Wears Prada》中的各种抢眼表现依旧令人记忆犹新。希望这枝英伦玫瑰在今后的日子里能多接到些好剧本，获得自己应得的殊荣。

本期个人签名

《顽皮熊》果然是个强大的游戏……

华尔兹

※表面现象与片面之词实在是一件非常恐怖的事情，大多数人都喜欢从表面现象上去分析事与物。你相信表面现象么？我反正不信。

※再有一个月《NBA2K12》就要发售了，最近还是会没事拿出《2K11》来打两盘，听着音乐惬意地跑跑战术什么的，不知不觉一个晚上就过去了。

※由于刚买了第3台X360，终于加入了《COD7》的丧尸世界，5代的时候和几个国外好友天天鏖战丧尸工厂40多轮仍然记忆犹新，只不过现在这地图包的更新频率实在是……

※某日去打球见到一位光着脚的选手，在他的远处摆着一双凉鞋，原因你懂的……只见他踏着漆黑色脚底板全场飞奔，在落地时终于受伤，一拐一拐地回了家。奉劝各位光脚打球可是非常危险的事情，千万不要模仿。

本期个人签名

惊闻《苍翼》新作的基佬要被削弱了……

九兵卫

【初音】玩PS3上的《梦想剧场2》，被葱娘萌得不行，但EXTREM难度的一些曲目要想全连实在太纠结了，必须注意力高度集中，小小的分神与失误都会前功尽弃。

【节奏天国】还是说音乐游戏，除了“初音”，最近还玩了Wii的《节奏天国》。对任天堂的这类作品真是没什么抵抗力，就像无数创意的集合，短小而精致。回想NDS初期也是靠这类游戏开拓了新的思路和市场，如今的3DS为什么不效仿一下呢？

【TGS】还有不到一个月的时间，TGS又要和我们见面了。今年是日本经历东北大地震后复兴的第一届展会，因此TGS 2011相比以往也有着不同的意义。目前来看最大主角是PS Vita已没什么悬念，不过还是期待一下有惊喜出现吧。

本期个人签名

Just You Know Why

胜负师

［铂］这次的《PS3专辑》间隔时间有点长，光奖杯攻略就积了近二十篇，放不完几乎是一定的，只能向几位有分享精神、积极投稿的杯友说声不好意思了。

［金］PSV界面一公布，把我乐得……从索尼工作人员处获得的含糊回答不再让我纠结，因为PS3的账号及奖杯系统可以继承已经得到确认，真有点儿等不及了。“老板，来三台！”

［银］凑热闹和几个同事合购了PSN版的《初音2》，3900日元的游戏，五人合购每人还得掏70RMB，这阻碍时代进步的日元汇率啊！

［铜］上期智力题答案揭晓！如果这是道小学数学题，那九老师赚了200无疑是对的。不过从经济学角度来看，第一笔交易赚了100，第二笔的正确做法应该是花1000再买一个同样的模型，然后1300卖掉。即原本可以赚400，现在只赚了200，所以经济学的答案是非但没赚，反而亏了200。您答对了吗？

本期个人签名

早买早享受，晚买有折扣！有感于神机降价

纱迦

★最近稍微关注了一下国际贵金属市场，惊奇地发现现在黄金比白金还贵一点。建议PS3下次更新时将白金奖杯和金杯的性质对调一下，这样才名副其实。

★过去拿成就时总讲究效率最高，多用一两个小时就觉得浪费。不过我发现玩Kinect游戏有个好处，那就是效率低点儿也不用着急，只要总想着“没事，就当多锻炼几天”，就不觉得时间被浪费了。看来一个合格的成就犯加上一台Kinect就能变身为健身控？这里顺便给有Kinect的成就犯推荐四大体感神作：《Kinect可爱动物》、《体感聚会》、《劲速滑板》、《型可塑》。



▲黑岩卖瓜，自卖自夸。

★某天回家的路上目睹了一起车祸。事情的起因很简单——闯红灯。就为了那么十几秒时间，一起惨剧就这么发生了。很多人都觉得时间在过马路的时候是最珍贵的，就算多等一秒钟也受不了，哪怕他当时一点也不急着赶时间。我过去也是这样的，但今后肯定不会了。

本期个人签名

不要迷恋哥，嫂子会揍你。

金馆长

随着《KOF13》家用机版大量新情报的公开，家用机版的轮廓也逐渐清晰起来，好的方面，不用我说大家都清楚，这里发两个牢骚：

1. 战斗台词过多过长：街机版角色挨打的时候基本都是嗯嗯啊啊呃呃，家用机版却将部分台词换成了很长的句子，而且由于BC连中打击过密，经常出现上一句台词没说完下一句台词就蹦出来的情况，上一句台词会被吃掉几个尾音，个人比较不爽这点，而且很多招式的台词变得冗长无比，草薙京天从云在街机版中短小精悍的“衣裤贼”，现在居然使用了神尘的台词，导致在招式效果消失后台词还能持续一段时间，而且这句台词……个人认为除了神尘还真配不上别的招；

2. 不知火舞居然还是小清水亚美配的……强烈要求换回曽木亚古弥。

至于人物性能调整，还是那句老话：上手实操之前说什么都是YY。

快到秋天了，欧洲各大联赛也都陆续开战了，属于球迷的季节正式开始！从已经开赛的这几大联赛的前几轮来看，冷门迭爆。不过也好，让豪门拿出真本事联赛才会好看，另外万分期待今年的欧冠。

最后再说一句：卡卡回来吧，圣西罗永远欢迎她的每一个游子。

本期个人签名

我要是小法，我就一屁股坐断后面铲我那家伙的腿。

栏目主持 米格

天下聚会





炎炎夏日，各地的“天下聚会”依然如火如荼地进行中，这次为大家带来的是韶关、沈阳、唐山以及南京四个地方进行的“天下聚会”的报道，在夏天即将过去的时刻，让我们再来回首一下刚刚过去的这个激情夏日里，各地游戏玩家度过的难忘聚会吧。

沈阳P联盟“以游会友”主题玩家聚会

8月14日，沈阳动漫博览会结束的第一个周日，我们沈阳P联盟的第二次大型聚会如期举办。因为有了上一次聚会的经验，这次聚会的前期筹划要比之前更加完善，同时，这次聚会的场地换到了环境更好的沈阳棋卡酷桌游吧，更给力的是本次活动的奖品——不仅有UCG提供的各种精彩书刊，还有由电玩巴士沈阳东软店提供的奖品，之前6月5日的聚会的奖品跟这次赞助商提供的相比只能说是“弱爆了”！不得不提的还有主办人在沈阳动漫博览会上进行的近乎自杀式的活动宣传，这种自杀式的行为也为本次活动带来了不少的人气。

早上9点，工作人员就事先到达会场进行安排，伴随着玩家们一个接一个的到场，会场的气氛逐渐热闹了起来。还是老样子，最先开始的是自由联机，同时也给将要参加MHP的玩家们一个与队友相互熟悉的时间，也给了玩家一个相互认识相互熟悉机会。在吃过午饭之后，正式进入了下午的比赛阶段，第一轮的比赛是《高达对高达 NEXT PLUS》的个人赛，每个选手可谓是发挥了浑身解数，最后打的可谓是天昏地暗，经过将近一个小时的厮杀，最后终于决出了比赛的前三名。紧接着，是《山脊赛车2》的比赛，相比GVG的比赛，山脊的比赛就没有那么激烈了，在经过一轮预赛之后，最终有6个人进入决赛，决赛的时候可谓是争分夺秒，之后第一名与第二名几乎同时撞线。下午3时，到了本次活动的重头戏——《MHP3》的比赛，众人表示都十分看好这场比赛的奖品（主办人：第一名的那个包我也想要啊！）这次比赛的任务定为训练所的绿迅龙，每个小组按照预定的安排准备就绪之后，比赛正式开始，各个队伍按照既定计划进行狩猎，最后第三组以绝对优势获得了本次比赛的胜利。

在聚会的最后，进行的是抽奖环节，奖品是由电玩巴士东软店提供的电玩巴士VIP会员卡……到了下午5点半，活动顺利结束，众人相互留下了联系方式，准备以后经常出来聚聚。主办者表示有了这两次大型聚会的经验，相信下一次的聚会会更加完善，会让大家玩得更加尽兴。最后，沈阳P联盟欢迎广大玩家加入，我们将会定期举办小型线下活动，QQ群36570388，相信你在游戏的道路上一定不会孤单！



■大家合影留念



■紧张的比赛



■紧张的比赛

天下聚会——首届南京（国际）动漫科技嘉年华

2011年8月2号，为期三天的“天下聚会——首届南京（国际）动漫科技嘉年华”在长江路文化艺术中心正式开幕。活动首日就吸引了近万名ACG爱好者到场。此次聚会活动首次将“动漫”与“科技”相结合，以另一个视角诠释了ACG的含义。

首届南京（国际）动漫科技嘉年华作为南京动漫行业5周年成果的一次集中展示，南京知名动漫企业悉数到场，各施绝招。在现场放映的南京首部3D动画《郑和·魔海劫》带来的视觉震撼，充分体现了南京动漫制作的技术实力。除此之外，美国漫画大师卡多那现场授徒、琳琅满目的动漫衍生产品销售亲子互动等等也吸引了众多人流。

当天天下聚会专区组织的《高达对高达 NEXT PLUS》比赛精彩纷呈，各路高手尽显绝招；高清游戏区人头攒动，三国杀区比赛激烈，作为南京天下聚会与市政府的首次合作活动，整体效果令人称赞，亦将游戏文化带进了主流媒体的视野当中。

活动三天参与人数总计约为四万，为南京本土ACG大型活动奠定了坚实的基础。我们坚信南京本土ACG市场未来将会更加壮大。

南京联盟官方主页：
http://nanjingnacgu.tuanjuwang.com/
南京联盟官方QQ超级群：
51100802（验证请输入“南京ACG”）
南京联盟官方微博：
http://weibo.com/nanjingunion
天下玩友是一家，南京联盟期待您的到来！



■蜿蜒的长龙队伍



■人山人海

韶关玩家聚会

激情夏日，当然少不了更激情的玩家聚会，于是乎韶关第二届天下聚会就这样拉开了帷幕。当天 9 点钟开始登记入场，玩家们热情高涨，8 点多已有玩家在门外守候，这让这次活动的组织者倍感欣慰。


■玩家们把自己的模型也带过捧场了

感谢这次聚会场地的提供方——乐游桌游吧，还要感谢国王电玩、乐漫地提供的礼品，当然最不能少的还是 UCG 提供的各种书刊礼品，最后还要感谢布场的工作人员们，他们可是当天凌晨 3 点才布好场的，然后早上 8 点半又要赶过去活动现场。衷心感谢大家为这次活动的付出，没有你们就没有这次的韶关天下聚会。

上午 10 点，聚会正式开始。这次聚会的主题是《高达对高达 NEXT PLUS》的比赛，各位参赛者早已摩拳擦掌，准备抢夺冠军的奖品——万代 MG 飞翼零式。经过一天激烈的赛事，桂冠落入了名叫“远梦”的玩家手中，但是没有拿到名次的玩家们也并不会灰心，因为还有丰盛的抽奖环节在后面等着，不把全部礼品送完我们是不会罢休的。活动的最后玩家们都没有空手而归，个个脸上都洋溢着满足的笑容。在夕阳的余晖下韶关第二届天下聚会就这样落下了帷幕。


■激烈的赛事吸引着众玩家


■前三名和抽奖RP帝以及桌游吧妹抖的合照


■最后当然少不了玩家全家福的说。PS：合照的时间比较晚，搞到蛮多玩家都走了的说，残念

唐山动漫游戏交流交友会

2011 年 8 月 13 日，唐山第一次动漫游戏聚会开始了。上午九点左右，当我作为活动的组织者到场时，发现已经有一位朋友在那里等着了，真是热情十足啊！因为大家都是网上报名的，所以出现了仅仅隔了一个桌子竟视而不见需要靠打电话找到对方的窘相。十一点左右，大家陆陆续续到齐了，有位貌似岁数比较的大的玩家因为媳妇加班而要看孩子没来，真是遗憾啊（将要上大学的我瞬间感觉压力很大）。这次聚会与其他不同点就是通过新浪微博发起了这次活动，而微博上腐女貌似比宅男活跃，从而使聚会里腐女的数量达到了前所未有的一半！腐女也有萌妹子有木有！大家一起很 HIGH 有木有！

联机 + 唱歌 + 各种妹子 = 大家很高兴啊！哈哈。这是在唐山第一次组织的活动，从发起到聚会还不到一个礼拜，人数也不是很多，年龄也很小（平均年龄 18 岁啊有木有！），相信下次会更给力吧！再次感谢活动的组织者——点点细雨，以及参加活动的“双鱼座铭记－爱白兰”、“赫闻”、“身高差什么的是浮云”以及各种被带来的妹子们，还有泰达、优、小晟、小孚，以及他们带来的玩家们！当然还要感谢 UCG 为本次活动提供宣传和奖品！


■妹子们


▲妹子们几乎都没有带机器，所以机器的合影显得少了一些。


■汉子们

聚会预告

保定联盟国庆大聚会

俄罗斯方块，马车，MHP3，GVGNP，实况足球 2011 等等联机游戏，缺的就是你的参与！！！！

我们口号：独乐乐不如众乐乐，在战斗中燃烧友情。友谊第一，竞技第二 让我们在竞技的激情中，结交更多的朋友！
凡参加聚会者均有礼品赠送！

时间：10 月 2 日上午 9 点 30 分整
地点：保定十方电子城达人电玩店
联系电话：13833224874（请短信联系，谢谢合作）
联系人：李峥
联系 QQ：435127519（加入时注明天下聚会）
保定天下聚会群：45783730（加入时注明天下聚会）

聚会内容

活动项目：
1.psp 联机对战（请自行拷贝要联机的游戏）
2.PS3,XBOX360 试玩
3. 桌游（三国杀等等）

掌机游戏比赛：
psp 游戏：怪物猎人 3，实况足球 2011，山脊赛车 2
ds 游戏：应援团 ，马车
午餐及晚餐：AA 制

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为

2011.08.22-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

暑期临近结束，让人难熬的游戏淡季也即将过去，等待我们的将是美式游戏与日式游戏的轮番轰炸。9 月初的日式游戏大作以《无尽传说》为代表，而美式玩家同样可以玩到《抵抗 3》、《死亡岛》等第一人称设计佳作，怀旧的玩家还可以试一试《生化危机 重生精选辑》。总而言之，在今年的 TGS 开始之前，大家想必都不会寂寞了。(笑)

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类革命	Deus Ex : Human Revolution	Square Enix	动作射击	美版
25 日	怪物猎人 携带版 3rd HD 版	モンスターハンターポータブル 3rd HD Ver.	Capcom	动作	日版
25 日	战国无双 3 帝国	战国无双 3 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	欧版
30 日	麦登 NFL 12	Madden NFL 12	EA	体育	美版
31 日	吸血莱恩 背叛	BloodRayne : Betrayal	Majesco Games	动作	美版
2011 年 9 月					
6 日	抵抗 3	Resistance 3	SCE	主视角射击	美版
6 日	死亡岛	Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
6 日	横冲直撞 旧金山	Driver : San Francisco	Ubisoft	竞速	美版
8 日	无尽传说	テイルズ オブ エクシリア	NBGI	角色扮演	日版
8 日	生化危机 重生精选辑	バイオハザード リバイバルセレクション	Capcom	动作冒险	日版
13 日	战神 起源收藏版	God of War Origins Collection	SCE	动作	美版
20 日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	竞速	美版
22 日	黑暗之魂	ダークソウル	Fromsoftware	动作角色扮演	日版
22 日	ToHeart2 DX 进化版	ToHeart2 DX PLUS	Aquaplus	文字冒险	日版
22 日	ICO	ICO	SCE	动作冒险	日版
22 日	汪达与巨像	ワンダと巨像	SCE	动作冒险	日版
27 日	X 战警 命运	X-Men : Destiny	Activision	动作	美版
27 日	职业进化足球 2012	Pro Evolution Soccer 2012	Konami	体育	美版
27 日	FIFA 12	FIFA Soccer 12	EA	体育	美版
29 日	真・三国无双 6 猛将传	真・三国无双 6 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
2011 年 10 月					
4 日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4 日	烈火战车	Twisted Metal	SCE	射击	美版
4 日	漆黑 Ⅱ	The Darkness Ⅱ	2K Games	主视角射击	美版
4 日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
4 日	蜘蛛侠 时空边缘	Spider-Man : Edge of Time	Activision	动作	美版
11 日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat : Assault Horizon	NBGI	射击	美版
18 日	蝙蝠侠 阿克汉姆之城	Batman : Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
18 日	瑞奇与叮当 四位一体	Ratchet & Clank : All 4 One	动作	美版	
18 日	模拟人生 3 宠物	The Sims 3 : Pets	EA	模拟经营	美版
20 日	超时空要塞 边境 恋离飞翼	マクロス F 恋离飞翼	NBGI	动作射击	日版
25 日	战地 3	Battlefield 3	EA	主视角射击	美版
27 日	偶像大师 2	アイドルマスター 2	NBGI	模拟经营	日版
27 日	格斗之王 X Ⅲ	ザ・キング・オブ・ファイターズ X Ⅲ	SNK Playmore	格斗	日版
27 日	魔界战记 4 风华 &desco 篇	魔界战记ディスガイア 4 フーカ&デスコ編はじめました。	日本一	策略角色扮演	日版
2011 年 11 月					
1 日	未知海域 3 德雷克的诡计	Uncharted 3 : Drake's Deception	SCE	动作冒险	美版
1 日	指环王 北方战争	The Lord of the Rings : War in the North	Warner Bros.	动作角色扮演	美版
8 日	COD 现代战争 3	Call of Duty : Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
8 日	潜龙谍影 高清收藏	Metal Gear Solid HD Collection	Konami	动作	美版
10 日	战国 BASARA3 宴	战国 BASARA3 宴	Capcom	动作	日版
11 日	上古卷轴Ⅴ 天际	The Elder Scrolls Ⅴ : Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
22 日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版
23 日	圣斗士星矢战记	圣斗士星矢战记	NBGI	动作	日版
2011 年 12 月					
1 日	超越未来 修复时间之箭	ビヨンド ザ フューチャー フィックス ザ タイム アロー	5pb.	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年 10 月	黑暗之魂 (中文版)	动作角色扮演	2011 年 12 月	最终幻想 X Ⅲ -2	角色扮演
2011 年内	刺客信条 启示录	动作	2011 年内	第 2 次超级机器人大战 OG	策略角色扮演
2011 年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 8 月					
25 日	苍黑之楔 绯色的欠片 3 DS	苍黑の楔 绯色の欠片 3 DS	Idea Factory	文字冒险	日版
2011 年 9 月					
27 日	X 战警 命运	X-Men : Destiny	Activision	动作	美版
2011 年 10 月					
4 日	蜘蛛侠 时空边缘	Spider-Man : Edge of Time	Activision	动作	美版
13 日	超级涂鸦少年	スーパースクリブルノーツ	Konami	动作	日版
2011 年 11 月					
10 日	拓麻歌子收藏	たまごっちコレクション	NBGI	益智	日版
17 日	海贼王 巨人之战 2 新世界	ワンピース ギガントバトル 2 新世界	NBGI	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	神秘的房间	益智	2011 年内	重装机兵 2 重制版	角色扮演

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 8 月					
25 日	黑岩射手	ブラック★ロックシューター THE GAME	Imageepoch	角色扮演	日版
25 日	快盗天使	快盗天使ツインエンジェル ~时とセカイの迷宫~	Alchemist	文字冒险	日版
25 日	真・三国无双 6 特别版	真・三国无双 6 Special	Koei Tecmo	动作	日版
25 日	机动战士高达 新基连的野望	机动战士ガンダム 新ギレンの野望	NBGI	策略	日版
2011 年 9 月					
1 日	尸骸聚会 暗影之书	コープスパーティーブックオブシャドウズ	5pb.	文字冒险	日版
1 日	萌萌大战争 现代版 +	萌え萌え大战争☆げんだいばーん +	SystemSoft Alpha	策略	日版
1 日	圣骑战史	グランナイツヒストリー	MMV	角色扮演	日版
1 日	纳米潜行者	ナノダイバー	Takara Tomy	动作	日版
22 日	武装神姬 战斗大师 Mk.2	武装神姬 バトルマスターズ Mk.2	Konami	策略	日版
22 日	灵武战记 携带版	ファントム・キングダム Portable	日本一	策略角色扮演	日版
29 日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	日本 Falcom	角色扮演	日版
29 日	code_18	code_18	Cyberfront	文字冒险	日版
29 日	新世纪福音战士 新剧场版 音波冲击	ヱヴァンゲリヲン新剧场版 —サウンドインパクト—	NBGI	动作	日版
29 日	写真女友	フォトカノ	角川 Games	模拟育成	日版
29 日	code_18	code_18	Cyberfront	文字冒险	日版
2011 年 10 月					
3 日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
6 日	AKB1/48 与偶像在关岛恋爱	AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら……	NBGI	文字冒险	日版
13 日	最终幻想 零式	ファイナルファンタジー零式	Square Enix	角色扮演	日版
20 日	火影忍者 疾风传 终极冲击	NARUTO —ナルト— 疾风传 ナルティメットインパクト	NBGI	动作	日版
20 日	海猫鸣泣之时 携带版 1	うみねこのなく顷に Portable 1	Achemist	文字冒险	日版
27 日	R-15 携带版	R-15 ぽーたぶる	角川书店	文字冒险	日版
27 日	仙境传说 光与暗的皇女	ラグナロク~光と暗の皇女~	Gungho	策略角色扮演	日版
27 日	萝球部	ロウきゅーぶ!	角川 Games	文字冒险	日版
27 日	七龙战记 2020	セブンスドラゴン 2020	SEGA	角色扮演	日版
27 日	战律之云	战律のストラタス	Konami	动作	日版
2011 年 11 月					
3 日	世界足球 胜利十一人 2012	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2012	Konami	体育	日版
10 日	初音未来 女歌手计划 扩张版	初音ミク - Project DIVA - extend	SEGA	音乐	日版
10 日	跨越我的尸体	俺の尸を越えてゆけ	SCE	角色扮演	日版
17 日	海猫鸣泣之时 携带版 2	うみねこのなく顷に Portable 2	Achemist	文字冒险	日版
23 日	天魔黑兔	いつか天魔の黒ウサギ —ポータブル—	角川 Games	文字冒险	日版
24 日	科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	ASCII MEDIA WORKS	文字冒险	日版
2011 年 12 月					
1 日	超越未来 修复时间之箭	ビヨンド ザ フューチャー フィックス ザ タイム アロー	5pb.	文字冒险	日版
22 日	魔法少女奈叶 A's 携带版 命运齿轮	魔法少女リリカルなのは A's PORTABLE — THE GEARS OF DESTINY —	NBGI	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	边境之门	角色扮演	2011 年内	英雄幻想	角色扮演

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年8月					
23日	杀出重围 人类革命	Deus Ex：Human Revolution	Square Enix	动作射击	美版
30日	麦登 NFL 12	Madden NFL 12	EA	体育	美版
31日	吸血莱恩 背叛	BloodRayne：Betrayal	Majesco Games	动作	美版
2011年9月					
6日	死亡岛	Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
6日	横冲直撞 旧金山	Driver：San Francisco	Ubisoft	竞速	美版
7日	赤色联盟	Crimson Alliance	Certain Affinity	动作冒险	美版
8日	生化危机 重生精选辑	バイオハザード リバイバルセレクション	Capcom	动作冒险	日版
8日	梦魇降临	RISE OF NIGHTMARES	SEGA	动作冒险	日版
13日	木偶神枪手	The Gunstringer	Twisted Pixel Games	动作射击	中文版
20日	战争机器3	Gears of War 3	Microsoft	动作射击	中文版
20日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	竞速	美版
27日	X战警 命运	X-Men：Destiny	Activision	动作	美版
27日	职业进化足球 2012	Pro Evolution Soccer 2012	Konami	体育	美版
27日	FIFA 12	FIFA Soccer 12	EA	体育	美版
29日	code_18	code_18	Cyberfront	文字冒险	日版
2011年10月					
4日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4日	黑暗之魂	Darksouls	NBGI	动作角色扮演	美版
4日	漆黑Ⅱ	The Darkness Ⅱ	2K Games	主视角射击	美版
4日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
4日	蜘蛛侠 时空边缘	Spider-Man：Edge of Time	Activision	动作	美版
6日	黄金梦想曲X	黄金梦想曲X	Alchemist	格斗	日版
11日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat：Assault Horizon	NBGI	射击	美版
13日	极限竞速4	Forza Motorsport 4	Microsoft	竞速	中文版
18日	蝙蝠侠 阿克汉姆之城	Batman：Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
18日	模拟人生3 宠物	The Sims 3：Pets	EA	模拟经营	美版
25日	战地3	Battlefield 3	EA	主视角射击	美版
25日	舞蹈中心2	Dance Central 2	MTV Games	体育	美版
25日	kinect 运动大会 第2赛季	Kinect Sports Season Two	Microsoft	体育	美版
27日	格斗之王XⅢ	ザ・キング・オブ・ファイターズXⅢ	SNK Playmore	格斗	日版
27日	Muv-Luv	マブラヴ	5pb.	文字冒险	日版
2011年11月					
1日	指环王 北方战争	The Lord of the Rings：War in the North	Warner Bros.	动作角色扮演	美版
8日	COD 现代战争3	Call of Duty：Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
10日	速写之脑	INSTANT BRAIN	CAVE	文字冒险	日版
11日	上古卷轴Ⅴ 天际	The Elder Scrolls Ⅴ：Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
15日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15日	光环 战斗进化 周年纪念版	Halo：Combat Evolved Anniversary	Microsoft	主视角射击	美版
22日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年10月	黑暗之魂（中文版）	动作角色扮演	2011年12月	最终幻想XⅢ-2	角色扮演
2011年内	潜龙谍影 高清收藏	动作	2011年内	刺客信条 启示录	动作

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年8月					
30日	麦登 NFL 12	Madden NFL 12	EA	体育	美版
2011年9月					
1日	人生游戏 欢乐家庭	人生ゲーム ハッピーファミリー ご当地ネタ增量仕上げ	Takara Tomy	桌面棋牌	日版
8日	超级战队战斗 交叉守护者	スーパー战队バトル レンジャークロス	NBGI	动作	日版
15日	勇者斗恶龙 25周年纪念	ドラゴンクエスト 25周年记念 ファミコン&スーパーファミコン ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ・Ⅲ	Square Enix	角色扮演	日版
26日	FIFA 12	FIFA Soccer 12	EA	体育	美版
27日	X战警 命运	X-Men：Destiny	Activision	动作	美版
2011年10月					
3日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4日	蜘蛛侠 时空边缘	Spider-Man：Edge of Time	Activision	动作	美版
2011年11月					
3日	胜利十一人 进攻组织者 2012	ウイニングイレブンプレーメーカー2012	Konami	体育	日版
10日	战国 BASARA3 宴	战国 BASARA3 宴	Capcom	动作	日版
15日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年冬	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险	2011年内	马里奥与索尼克 伦敦奥运会	体育
2011年内	星之卡比（暂名）	动作			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年8月					
25日	两眼锻炼右脑的3D速读术	两目で右脑を锻える3D速读术	Mile Stone	益智	日版
2011年9月					
1日	恶魔幸存者 超频	デビルサバイバーオーバークロック	Atlus	策略角色扮演	日版
6日	压碎空间 3D	CRUSH3D	SEGA	平台动作	美版
22日	青蛙过河 3D	フロッガー3D	Konami	动作	日版
22日	闪乱神乐 少女们的真影	闪乱カグラ －少女达の真影－	MMV	动作	日版
2011年10月					
4日	蜘蛛侠 时空边缘	Spider-Man：Edge of Time	Activision	动作	美版
13日	秘密基地 3D	AZITO（アジト）3D	Hamster	模拟经营	日版
18日	模拟人生3 宠物	The Sims 3：Pets	EA	模拟经营	美版
27日	勇现会社	勇现会社ブレイブカンパニー	NBGI	策略	日版
27日	小柴豆	豆しば	日本Columbia	益智	日版
2011年11月					
17日	忍 3D	Shinobi 3D	SEGA	动作	日版
17日	茶犬	お茶犬	日本Columbia	益智	日版
24日	薄樱鬼 3D	薄樱鬼 3D	Idea Factory	文字冒险	日版
2011年12月					
未定	马里奥赛车7	マリオカート7	Nintendo	竞速	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年秋	新 Love Plus	模拟育成	2011年内	新·光之神话 帕尔提娜之镜	动作
2011年内	闪电十一人 GO	角色扮演	2011年内	索尼克 世代 蓝色冒险	动作
2011年内	超级马里奥 3D	平台动作			

08.25 黑岩射手

PSP 角色扮演 ■Imageepoch ■无对应周边 推荐度 B



由知名画师huke设计的大人气原创角色“黑岩射手”在制作了了原创音乐和被改编为动画之后，终于走进了游戏的殿堂。游戏的故事背景发生在近未来，在强大的敌人的进攻下，人类几乎灭绝，黑岩射手背负着人类最后的希望和强敌战斗的故事。本作声优阵容极其华丽，云集包括包括坂本真绫、花泽香菜、泽城美雪等等在内的众多一线声优。游戏的画面极尽华丽之能事，音乐也十分悦耳动听，值得各位黑岩爱好者以及声优控购买。

09.01 圣骑战史

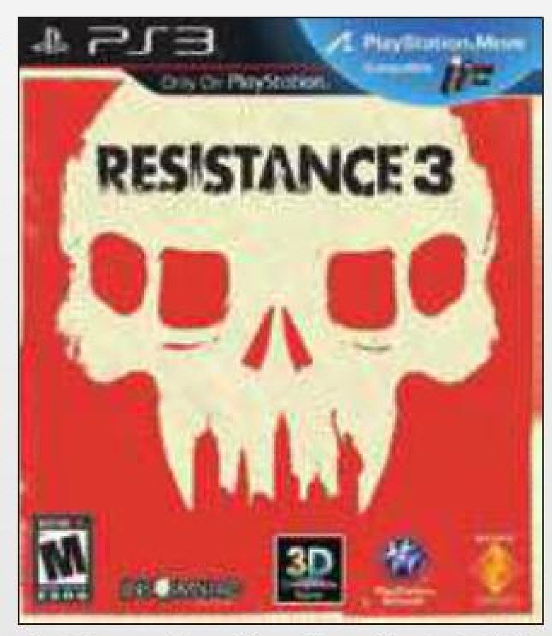
PSP 角色扮演 ■MMV ■无对应周边 推荐度 A



传承了《奥丁领域》与《胧村正》风格的《圣骑战史》是Vanillaware小组带来的又一款原创新作，游戏采用精致的2D画风，唯美的动画效果格外令人叹服。本作的战斗部分还新引入了一种独特的球形卷轴方式，角色在关卡内就宛如在一个球面的地平线上移动，画面感十足且充满童话色彩。除了多职业的育成要素，全新的网络联机模式也是本作的一大亮点，世界各地的玩家可以在游戏中一决高下。无论从画面还是内容吗，《圣骑战史》都是PSP玩家9月份最不可错过的一部佳作。

09.06 抵抗3

PS3 主视角射击 ■Insomniac Games ■对应PS Move、3D电视 推荐度 A



Insomniac Games这次的《抵抗3》制作周期历时3年，势必为大家带来更新更强的游戏体验。新作中由Joseph接棒担任游戏的主角，故事方面更加精彩绝伦，这次将面临更多的奇美拉袭来。游戏除了拥有系列最强的画面外，与巨形BOSS战斗气势宏大程度为系列之最，拥有压倒性力量的敌人层出不穷，真正应了抵抗之名。而最多支持16人的网战内容势必也会谋杀玩家大量时间，游戏还支持PS Move以及3D效果输出，喜欢科幻类FPS的玩家一定不要错过。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

不知道是不是大家暑假的各类休闲日程安排得太过丰富的缘故，好多平时经常来稿的朋友近一个月来都处于暂时封笔的状态，结果导致本期高素质稿件的数量有所下降，为了保证本栏目刊发作品的整体素质，本刀不得已动用了储备画稿。所以对于新手来说，目前可是一个向读者展示自己本领的好机会，有好稿子尽管投过来吧！另外，8月最佳作品评选投票活动已在ucg.cn上线一段时间了，我们照例提供了作品的超大原图等着各位下载！9月征稿现也已启动，漫影1000L数位板依然作为冠军奖品登场，奖项具体设置请详见第111页“一刀有话说 特别版 Vol.36”。



上海·K.LL

我们的老朋友K.LL同学本期携新作强势回归！作品取材自“《零》系列”最具代表性的《红蝶》及《刺青之声》两作。海报式的构图结合日臻成熟的独特画风，作品的整体效果颇为上乘。



重庆·木子翔

《爱丽丝 疯狂回归》是近期的话题之作，游戏的颠覆性设定不仅让广大玩家在大跌眼镜的同时大呼过瘾，而且催生了一系列优秀的同人稿件。比如上面这幅《爱丽丝VS.奎托斯》，这二位打起来，你更看好哪一个？



成都·goenitzchild

除了猎人MM外，看板娘也是“《怪物猎人》系列”的一道风景。上图集结了各种气质类型的MM，或热情、或顽皮、或温婉，可谓风情万种各有千秋啊！



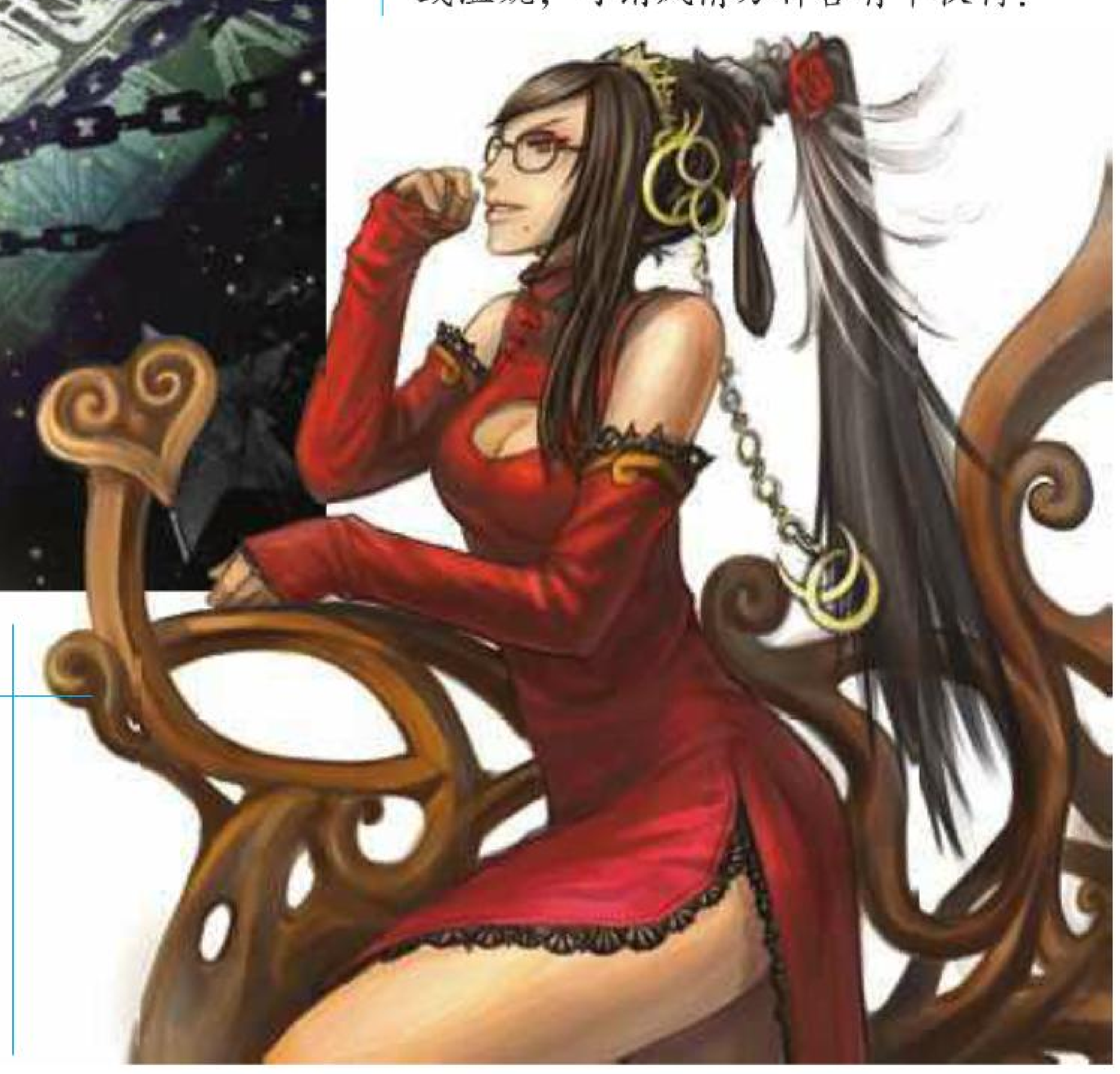
广州·sky

尽管很多地区仍酷暑难耐，但中秋节的脚步已经临近了。八月十五仰望夜空，若在皎洁的圆月中看到这样萌的玉兔，睡觉时都会在梦中笑醒吧？



郑州·绘鸟

近期超活跃的画手绘鸟同学投来了一幅质量不错的黑岩射手。作品对人物外形和气质的把握都非常到位，而充满设计感的构图丰富了画面层次，同时使稿子成为真正意义上的插画作品。



上海·JS桑

如果评选近几年来游戏中最具魅力的女性角色，来自《猎天使魔女》的贝优妮塔即使不能问鼎，冲入三甲也绝无悬念。因为似乎没有哪个游戏MM能做到穿什么都漂亮，但贝姐则毫无压力。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



PS3专辑 Vol. 15

大16开240页+数据DVD光盘

– 信息集结 –

网罗近期PS3热点新闻事件，深入剖析业界动态；

详细收录最新PSN人气下载以及高清蓝光影碟发烧级推荐，让您将PS3变为家庭数字娱乐中心！

– 劲作集结 –

ICO&汪达与巨像合集、偶像大师2、真·三国无双6 猛将传、ToHeart2 DX，近期大作情报汇总。

野外冒险大特辑（坎贝拉打猎全系列+荒野求生）以及多款上半年奖杯神作的实用奖杯心得。

– 特企集结 –

PS3的初生之犊，JRPG与PlayStation家族的兴衰，

深度特企为您解说业界不为人知的故事；

攻略集结 热门美日游戏大作彻底攻略

如龙 终焉 | 无名英雄2 | 爱丽丝 疯狂回归 | 特洛伊无双
梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3

光盘收录

※PC/PS3两用光盘，影像、美图、音乐均可在PS3上直接打开

数十段高清游戏影像、上百首游戏原声、数百张游戏美图
几十个PS3特色主题；让游戏生活多姿多彩！

9月2日 全国上市

模魂志 Vol. 60

大16开160页+DVD

世界最大规模的造型物展会WF盛大举行，本辑将为您展示会场中的美少女人形等展品，一同品尝世界级的造型物大餐。《变形金刚3》上映之后热潮不断，而本辑将继续为大家送上相关的玩具评测展示。迷彩和旧化对涂装玩家来说是一个永恒的话题，本辑则以DVD视频的方式向各位展示迷彩与旧化的其中一种技巧——雪地迷彩。高达模型近期的新品在素质方面表现出色，本辑将继续为大家送上模型制作范例，带领您步入达人的殿堂。不可或缺的自然还有各款新品美少女人形和潮流玩具的实物评测，为您的购物计划提供参考依据。



8月27日 全国上市

PSP专辑 Vol. 14

献给PSP玩家的权威专辑 | 大16开240页+DVD光盘

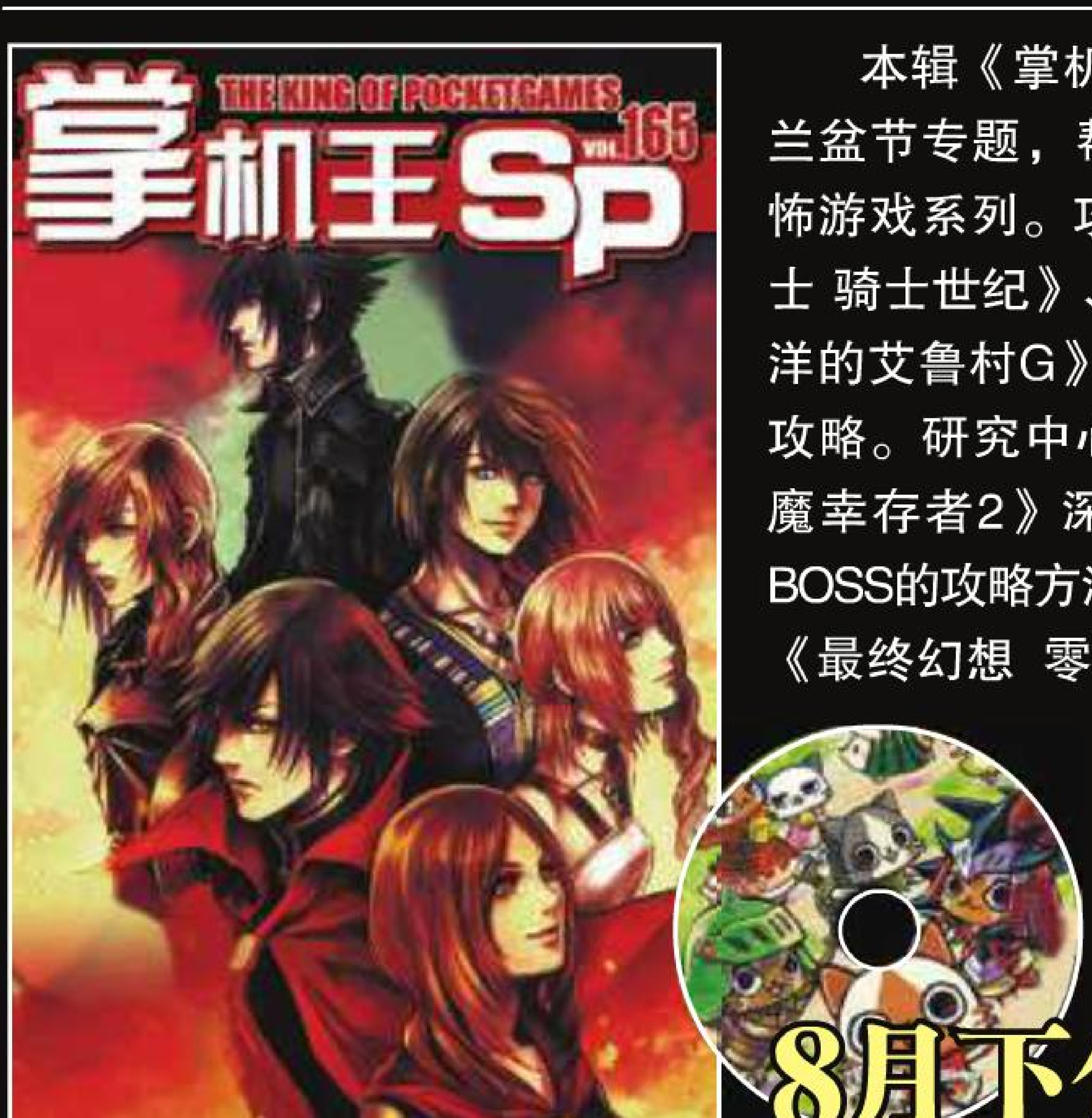
尽管酷暑是游戏的淡季，但本次《PSP专辑》依然力求出色。重头内容除了分析PSV未来立足之本的特稿外，PSP平台上半年的游戏年鉴再度出山，让您不费吹灰之力地总览今年已经推出的PSP游戏。攻略方面涵盖夏季各大名作，包括最新的《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》、《勇者30 2nd》、《冬宫Ⅲ》，以及《纸盒战机》、《女王之门 螺旋混沌》、《秋叶原之旅》、《奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争》、《荣耀同盟》、《战国BASARA 群雄编年史》等名作。此外，在PSP的软硬件应用方面则有全型号PSP最新破解系统安装教程、近期PSP市场概况以及装机必备软件推荐。小说会收录SE话题作品《寄生前夜 第三个生日》，体会时空倒错的精彩剧情！



8月下旬 全国上市

掌机王SP Vol. 165

全彩32开208页+DVD光盘+《最终幻想 零式》海报



本辑《掌机王SP》推出紧扣时令的盂兰盆节专题，帮玩家回顾掌机平台上的恐怖游戏系列。攻略则包含NDS《全假面骑士 骑士世纪》、PSP《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》和《勇者30 2nd》的详尽攻略。研究中心则是继上辑攻略后的《恶魔幸存者2》深度研究，分析二周目隐藏BOSS的攻略方法，并有全恶魔的技能一览。《最终幻想 零式》于近日推出内容丰富的试玩版，书中将通过该试玩版剖析其实质内容，并附上全角色隐藏服装的获得方法。

8月下旬 全国上市

游戏光环HD Vol. 3

科隆游戏展 高清实录



D9碟×2

科隆游戏展“Gamescom”
现场发布会高清中文字幕影像
极限画质高清游戏预告片合集

16页精美手册

科隆游戏展新闻、焦点、美图一网打尽

赠品:《未知海域3 德雷克的诡计》动感海报

科隆游戏展“Gamescom 2011”首次以高清影像呈现！本期《游戏光环HD》将会给大家带来科隆游戏展历史发展、展会现场详尽报道、大厂发布会全程实录、劲作稀有影像连续冲击！配合中文字幕让您坐在家中就能了解本次科隆游戏展的方方面面。数款大作前瞻让您提前胸有成竹！

9月上旬 全国上市



抛却残破的肉身，化身高科技战士。
追查挚爱之死的真相，
揭开重重阴谋的黑幕。
赛博朋克风格的
未来世界复仇记
杀出重围 人类革命
原名：Deus Ex: Human Revolution | 机种：PS3/X360|类型：动作射击
发行：Square Enix | 发售日：2011年8月23日
极高的关卡自由度
多种完成任务方式
丰富的改造项目